



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO- UFMA**  
**CENTRO DE CIENCIAS DE SÃO BERNARDO**  
**CURSO DE LICENCIATURA EM CIENCIAS HUMANAS/SOCIOLOGIA**

**LETÍCIA IZIQUEL ALMEIDA SILVA**

**A GAMIFICAÇÃO COMO INSTRUMENTO DIDÁTICO-  
PEDAGÓGICO PARA IMPLEMENTAR OS CONTEÚDOS  
SOBRE AS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS NA EDUCAÇÃO  
BÁSICA**

**SÃO BERNARDO-MA**

**2024**

LETÍCIA IZQUIEL ALMEIDA

**A GAMIFICAÇÃO COMO INSTRUMENTO DIDÁTICO-  
PEDAGÓGICO PARA IMPLEMENTAR OS CONTEÚDOS  
SOBRE AS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS NA EDUCAÇÃO  
BÁSICA**

Trabalho de conclusão de graduação,  
apresentado à Universidade Federal do  
Maranhão - UFMA, como requisito parcial  
para obtenção de grau em Ciências Humanas  
- Sociologia.

Orientadora: Prof. Dra. Ana Caroline Amorim  
Oliveira.

SÃO BERNARDO -MA

2024

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).  
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Iziquiel Almeida Silva, Letícia.

A GAMIFICAÇÃO COMO INSTRUMENTO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO  
PARA IMPLEMENTAR OS CONTEÚDOS SOBRE AS RELAÇÕES ÉTNICO-  
RACIAIS NA EDUCAÇÃO BÁSICA / Letícia Iziquiel Almeida  
Silva. - 2024.

55 f.

Orientador(a): Dra. Ana Caroline Amorim  
Oliveira. Monografia (Graduação) - Curso de Ciências  
Humanas -  
Sociologia, Universidade Federal do Maranhão,

1. Gamificação. 2. Ensino de História. 3.  
Relações Étnicas Raciais. 4. Diversidade Étnico-  
racial. 5. As Leis 10.639/03 e 11.645/08. I. Amorim  
Oliveira, Dra. Ana Caroline. II. Título.

LETÍCIA IZQUIEL ALMEIDA

**A GAMIFICAÇÃO COMO INSTRUMENTO DIDÁTICO-  
PEDAGÓGICO PARA IMPLEMENTAR OS CONTEÚDOS  
SOBRE AS RELAÇÕES ÉTNICO- RACIAIS NA EDUCAÇÃO  
BÁSICA**

Trabalho de conclusão de graduação,  
apresentado à Universidade Federal do  
Maranhão - UFMA, como requisito parcial  
para obtenção de grau em Ciências Humanas  
- Sociologia.

Orientadora: Prof. Dra. Ana Caroline  
Amorim Oliveira.

Aprovada em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA:**

Prof. Dra. Ana Caroline Amorim Oliveira - UFMA  
Orientadora

Prof. Dr. Thiago Pereira Lima - UFMA  
Examinador

Prof. Dr. Josenildo Campos Brussio  
Examinadora

## **AGRADECIMENTOS**

A realização deste trabalho não seria possível sem o apoio e a colaboração de diversas pessoas e a instituição no qual me resido, os quais dedico meus sinceros agradecimentos. Primeiramente, agradeço a Deus por me dar saúde, força e perseverança ao longo desta jornada acadêmica. Aos meus filhos Nicollas, Natan e Nicolle, meu netinho Levi a minha razão de viver, ao meu esposo embora esteja longe a trabalho, distante preocupado de forma remota, envia palavras de incentivo, por acreditar no meu potencial, por toda a paciências e suporte de apoio nos momentos de dificuldade, me proporcionando equilíbrio necessário para não desistir e seguir em frente. Aos meus colegas de trabalhos e amigas eternas do curso acadêmico, conhecidas como “Super Poderosas” que compartilharam palavras de encorajamento e motivação nos momentos de dúvidas.

Aos meus alunos que diariamente me inspiraram com suas perguntas e curiosidades relacionada aos jogos, mas pelo entusiasmo e o conhecimento. As escolas nas quais atuo como professora de história, tanto na rede pública, quanto na privada, por proporcionar um a ambiente enriquecedor para o desenvolvimento das minhas observações dentro das práticas pedagógicas. Agradeço especialmente aos gestores e coordenadores que apoiaram minhas iniciativas na implementação de novas abordagens educacionais.

A minha orientadora Ana Caroline Amorim, pelo suporte acadêmico, a paciência e a dedicação valiosa para a finalização e conclusão deste trabalho. A banca examinadora, por aceitar, participar este momento tão importante, pelas críticas construtivas e sugestões que enriqueceram ainda mais meu trabalho. Ao professor Washington Tourinho que não pode infelizmente participar, por motivos de saúde.

Por fim, agradeço a todos que, de alguma forma contribuíram para a realização deste trabalho.

## RESUMO

Esta monografia tem como intuito apresentar a gamificação no ensino de História como uma ferramenta pedagógica para trabalhar os conteúdos étnico-raciais em conformidade com as leis 10.639/03 e 11.645/08 que tornam obrigatório o ensino da história e cultura afro-brasileira e indígena na educação básica. A justificativa para este estudo baseia-se na necessidade de aprendizagem no âmbito escolar com metodologias que promovam a conscientização sobre a diversidade étnico-racial, desafiando preconceitos e antirracismo. A metodologia em que os alunos tenham uma aprendizagem proativa e significativa, para os educandos os jogos digitais como ferramenta incorporada dentro do currículo escolar, explorando temas como identidade, diversidade das relações étnico-raciais. A análise inclui a categoria como conceito de gamificação, na educação, as vantagens e desafios, além de teorias e abordagens relevantes de alguns autores como Huizinga (2000) que defende os jogos como necessários para o desenvolvimento cultural humano, Mayra (2008) compreende que os jogos podem ser aplicados em diferentes contextos na educação e Barboza (2023) enfatiza que os jogos são importantes na reeducação das relações étnico-raciais, dentre outros autores que irei apresentar. A pesquisa identificou desafios e oportunidades de incluir jogos no contexto educacional, abordando questões de acessibilidade e desenvolvimento de conteúdos cruciais para a formação de educadores. Conclui-se que a gamificação no ensino de História, aliada aos objetivos das Leis 10639/03 e 11.645/08, pode transformar o processo educativo, promovendo a formação de alunos que sejam cidadãos conscientes, inclusivos pautados na diversidade nas relações étnico-raciais.

**Palavras- Chave:** Gamificação, Ensino de História, Relações étnico-raciais, Diversidade étnica e racial e Leis 10.639/03 e 11.645/08

## ABSTRACT

This monograph aims to present gamification in History teaching as a pedagogical tool to address ethnic-racial content in accordance with Laws 10.639/03 and 11.645/08, which mandate the teaching of Afro-Brazilian and Indigenous history and culture in basic education. The justification for this study is based on the need for learning within the school environment with methodologies that promote awareness of ethnic-racial diversity, challenging prejudices and fostering anti-racism. The methodology aims for students to have proactive and meaningful learning, with digital games as a tool incorporated into the school curriculum, exploring themes such as identity and the diversity of ethnic-racial relations. The analysis includes the concept of gamification in education, its advantages and challenges, as well as relevant theories and approaches from authors such as Huizinga (2000), who argues that games are necessary for human cultural development, Mäyrä (2008), who understands that games can be applied in different educational contexts, and Barboza (2023), who emphasizes that games are important in the re-education of ethnic-racial relations, among other authors that will be presented. The research identified challenges and opportunities in including games within the educational context, addressing issues of accessibility and the development of crucial content for the training of educators. It concludes that gamification in History teaching, combined with the objectives of Laws 10.639/03 and 11.645/08, can transform the educational process, promoting the formation of students who are conscious, inclusive citizens, guided by diversity in ethnic-racial relations.

**Keywords:** Gamification, Teaching of History, Ethnic-racial relations, Ethnic and racial diversity, Laws 10.639/03 and 11.645/08.

## SUMÁRIO

<b>UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO- UFMA CENTRO DE CIENCIAS DE SÃO BERNARDO.....</b>	<b>0</b>
<b>AGRADECIMENTOS .....</b>	<b>4</b>
<b>RESUMO.....</b>	<b>5</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>6</b>
<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>8</b>
<b>2. ENSINO DE HISTÓRIA NO BRASIL E NO MARANHÃO .....</b>	<b>12</b>
<b>3. OS IMPACTOS DAS LEIS 10.639/03 E 11.645/08 NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA .....</b>	<b>24</b>
<b>4. A GAMIFICAÇÃO COMO INSTRUMENTO PARA A DISCUSSÃO DAS RELAÇÕES ÉTNICAS RACIAIS .....</b>	<b>34</b>
<b>4.1 Os Jogos e a questão étnico-racial.....</b>	<b>39</b>
<b>4.2 Jogos Digitais com a temática da diversidade étnico racial .....</b>	<b>49</b>
<b>5. CONCLUSÃO .....</b>	<b>56</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>60</b>
<b>implementação da Lei 11645/08 na educação básica, 2023.....</b>	<b>62</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O ensino de História desempenha um papel fundamental na formação dos indivíduos, contribuindo para a compreensão dos processos históricos, a construção da identidade nacional e o desenvolvimento do senso crítico. No entanto, ao longo dos anos, o currículo histórico tradicional tem sido criticado por sua abordagem eurocêntrica e pela marginalização das contribuições de diferentes grupos étnicos e culturais para a história do Brasil.

A educação é um dos pilares fundamentais para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária. Nesse contexto, a implementação de conteúdos que abordem as relações étnicas e raciais na educação básica se apresenta como uma necessidade urgente. Tais conteúdos visam não apenas a valorização da diversidade cultural, mas também a promoção de um ambiente escolar inclusivo e livre de preconceitos. No entanto, a abordagem desses temas pode ser desafiadora para educadores, que muitas vezes enfrentam dificuldades em engajar os alunos e tornar o aprendizado significativo. É nesse cenário que a gamificação surge como uma estratégia didático-pedagógica inovadora e eficaz.

A gamificação, que consiste na aplicação de elementos e mecânicas de jogos em contextos não lúdicos, tem se mostrado uma ferramenta poderosa para a educação. Estudos indicam que essa abordagem pode aumentar a motivação dos alunos, promover a colaboração e facilitar a compreensão de conceitos complexos. No entanto, ainda são poucos os trabalhos que exploram a gamificação especificamente para a implementação de conteúdos sobre relações étnicas e raciais. Este trabalho busca preencher essa lacuna, investigando como a gamificação pode ser utilizada para abordar esses temas de forma efetiva na educação básica.

A escolha desse tema se justifica pela importância crescente de práticas pedagógicas que promovam a equidade e o respeito à diversidade. Minhas experiências não só como professora, mas também como residente na Residência Pedagógica, no qual tive a oportunidade de abranger meus conhecimentos e aprendizagem com um olhar sociológico ao outro.

O programa residência pedagógica foi instituído em 2018 pelo Ministério da educação do Brasil, como parte da política nacional de formação de professores, com objetivo de fortalecer a prática docente em diversas áreas do conhecimento.

Em um país como o Brasil, marcado por uma rica diversidade étnico-racial e, ao mesmo tempo, por profundas desigualdades, é crucial que a educação básica desempenhe um papel ativo na desconstrução de estereótipos, na pluralidade, diversidade e a

promoção de uma cultura de paz. Acredita-se que a gamificação, ao tornar o aprendizado mais envolvente e interativo, pode ser um catalisador para essa mudança.

O objetivo central desta pesquisa é analisar como a gamificação pode ser utilizada como uma ferramenta didático-pedagógica eficaz para promover a discussão e a compreensão das relações étnicas raciais no contexto educacional. Os objetivos específicos incluem: (1) investigar a relação entre o ensino de História e a gamificação, com ênfase nas relações étnicas raciais; (2) examinar as leis 11.645/08 e 10.639/03 e suas aplicações para o ensino da História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena; e (3) compreender o conceito de gamificação e suas aplicações na educação; (4) avaliar exemplos práticos de uso da gamificação para o ensino das relações étnicas raciais.

A utilização da gamificação na educação pode se tornar um foco primordial no ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena nas escolas, conforme estabelecido pela Lei 11.645/08. Embora a lei abranja ambos os grupos, este trabalho dará maior ênfase às questões africanas. Minhas experiências acadêmicas como a Residência pedagógica, professora de História, atuando tanto na rede pública quanto na rede privada, me permitiram observar de perto os desafios e as oportunidades relacionados a esse tema. Essas experiências evidenciam a necessidade de desconstruir visões estereotipadas sobre o continente africano e promover uma compreensão crítica da história.

Foi realizada uma revisão bibliográfica abrangente sobre os temas de gamificação e relações étnicas e raciais na educação. Essa revisão permitiu uma análise aprofundada das percepções e experiências relatadas na literatura sobre o uso da gamificação como ferramenta didático-pedagógica.

A abordagem metodológica desta pesquisa foi realizada por meio da análise de jogos educativos e digitais como: quiz de perguntas, tabuleiros e jogos de memórias que podem ser encontrados com acesso ao celular gratuitamente na *Google Play Store*, contribuindo para uma reeducação das relações étnicas raciais e no impacto da conscientização sobre a diversidade e das oportunidades que os educadores têm para aplicar essas práticas metodológicas.

Os conceitos analisados para melhor compreensão do tema incluem a gamificação (Meinerz, 2018) e seus elementos contribuintes, jogos (Huizinga, 2000) e prática cultural (Costa; Xavier, 2015) levá-los a buscar mais informações sobre o período histórico.

A premissa central é que, ao incorporar a mecânica dos jogos, inclui-se também estratégias de marketing e gestão de negócios, tornando atividades cotidianas mais envolventes e produtivas.

Alguns autores que me inspiraram foi Johan Huizinga, em sua obra *Homo Ludens* (2000) grande pioneiro que abordou a importância dos jogos dentro da cultura humana, embora ele não tenha usado o termo gamificação. Huizinga (2000), abordou a importâncias dos jogos de digitais e a complementação das discussões modernas sobre a gamificação. Frans Mäyrä, no livro "An Introduction to Game Studies" (2008), abrange que elementos de jogos podem ser usados para criar ambientes de aprendizagem eficazes e envolventes.

As Leis 10.639/03 e 11.645/08 tornam obrigatório o conteúdo sobre a África e seus descendentes e os povos originários nas escolas ao longo de todo o currículo escolar. De acordo com Coelho e Coelho (2018) e, em seu artigo: "As licenciaturas em história e a Lei 10.639/03 – Percursos de formação para o trato com a diferença", abordam diretamente a aplicação de jogos no ensino de história, a gamificação e as relações étnico-raciais. Entre outros autores também vamos pontuar como os jogos podem se desenvolver, trazendo metodologias tradicionais versus inovadoras, formação cidadã e os desafios, os impactos das relações étnico raciais, sua definição e o contexto histórico no Brasil. A conscientização sobre a diversidade étnica racial, mediante ao seu conceito, importância, respeito e estratégias.

A utilização de recursos interativos, como jogos com o auxílio da leitura de QR Code, tem se mostrado uma ferramenta eficaz no processo de ensino, possibilitando aos alunos uma compreensão mais aprofundada dos conteúdos trabalhados em sala de aula. Com temas como “ Uma África com muitas histórias, sua representividades Afro Descendentes.

Por meio de imagens, textos e descrições interativas, os alunos são apresentados á multiplicidade cultural, étnica e geográfica do continente, os países como Congo, Gana e Mali dentre o século XV e atualmente no século XXI, a estética cultural e economica dos países como Africa do Sul, o apartheid, sistema político e cultural, a contribuição da África para o trabalho têxtil e a expansão de sua economia coloniale pós colonial, proporcionando uma visão mais ampla e contextualizada das dinâmicas históricas e culturais africanas, reconhecer o outro como ser humano negro.

No primeiro capítulo, investigar a relação entre o ensino de História e a gamificação, com ênfase nas relações étnicas raciais.

No segundo capítulo, examinar as leis 11.645/08 e 10.639/03 e suas aplicações para

o ensino da História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena.

No terceiro capítulo analiso o conceito de gamificação e suas aplicações na educação. Na última sessão avalio exemplos práticos de uso da gamificação para o ensino das relações étnicas raciais. Por fim, as considerações finais.

## 2. ENSINO DE HISTÓRIA NO BRASIL E NO MARANHÃO

O objetivo deste capítulo é destacar a construção e transformações do ensino de história investigando a relação entre o ensino de História, com ênfase nas relações étnicas raciais. O contexto histórico da disciplina de história também levanta hipóteses da existência de um processo de deslocamento de dimensão cultural e científica, os historiadores que pesquisa e os outros que ensina, provocando uma separação.

No Brasil surge formalmente em 1837, no colégio de Dom Pedro II, que introduziu o ensino de História na escola secundária. Em 21 de outubro no período regencial que foi criado o Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro (IHGB) com o objetivo de incentivar o ensino e o estudo de História, com destaque para o âmbito nacional e coletar documentos relevantes, para uma memória histórica que buscava integrar as várias regiões e grupos sociais sob uma identidade única, muitas vezes associada à elite branca e cristã. Dom Pedro II era o patrono dessa instituição que se esforçava para disseminar a boa imagem da monarquia.

Outra criação do período das regências Una (1835-1840) de Araújo Lima foi o colégio Dom Pedro II, considerado a referência de educação na consolidação do poder central e nas medidas repressivas que foram adotadas para manter a ordem no Brasil. A fundação dessas instituições foi vista como banal e inadequada ao momento em que o país sofria com a crise econômica e conflitos, que corria risco de desfragmentação territorial.

Mathias (2024) se refere a diferentes recortes dos períodos históricos e as respectivas influências sobre o ensino de História no Brasil, durante o período imperial ao século XIX 1822, na Independência do Brasil, até 1889 na Proclamação da República. Quando o Estado brasileiro estava em processo de afirmação enquanto as nações se alinhavam com as tendências historiográficas do modo europeu da matriz francesa. O ensino de história era moldado para reforçar a identidade nacional e os valores do Estado imperial.

No período Republicano na metade do século XX (1937-1945) o ensino de História foi utilizado como ferramenta de propaganda nacionalista, passando por diversas transformações e reformas, adaptando-se as mudanças políticas e sociais.

A partir da década de 1980 e início de 1990, com a redemocratização do Brasil o impacto das políticas neoliberais, o ensino de História começou a refletir as novas

influências, como o forte impacto da análise marxista e, posteriormente, as tendências da globalização e do neoliberalismo, começou a refletir-se na educação, com abordagens tecnicistas e padronizadas, e mediante essas mudanças contrastando mais críticas e reflexivas do passado.

O estudo de Mathias (2024) evidencia que a compreensão dessa relação é crucial para uma análise mais profunda das práticas de ensino e dos currículos históricos no Brasil. Quando aponto no texto sobre diversas formas de abordar o ensino na disciplina de História no segmento Mathias (2024), os desafios não são apenas em sala de aula, e sim, aos desafios enfrentados em diferentes regiões, com ênfase na necessidade de um currículo que reflita a rica diversidade cultural do nosso Brasil.

O ensino de História no Brasil foi estruturado e implementado com base em projetos durante a formação das elites após a Independência, ocupavam cargos nos ministérios, no Conselho de Estado, na Câmara de Deputados e no Senado. A política educacional era determinada por uma oligarquia constituída por “fazendeiros em sua maioria, altos funcionários ou comerciantes respeitáveis [...] ligados entre si por laços de família, brasileiros, filhos de portugueses uns, nascidos em Portugal outros, a maioria tendo realizado seus estudos na metrópole, no Colégio dos Nobres ou em Coimbra” (Costa, 1968, p.117)

Diante disso Bittencourt (2018) em seu trabalho “Ensino de História fundamentos e métodos”, destaca que essas recentes transformações, vem de uma trajetória escolar marcante, como as mudanças paradigmática que é centrada na glorificação de um passado que reforçava uma identidade nacional branca e cristã, e para uma disciplina história, é necessário a busca incorporar a multiplicidade de sujeitos, não focar apenas nas realizações dos grandes homens e sim incluir as contribuições de diferentes grupos sociais. Como a inclusão de ideias democráticas que abrange a representatividade de grupos com conhecimento histórico:

A história tem por objeto narrar metodicamente os fatos notáveis sucedidos nas sociedades humanas civilizadas procurando deduzir metodicamente tanto quanto possível as relações que os ligam. (Benevides, 1912, p.4).

História é a ciência que tem por fim tratar dos acontecimentos notáveis da vida da humanidade e estudar as leis que presidem o progresso e a decadência das sociedades humanas. (Berquó, 1887, p.1).

Na primeira metade do século XIX, outro tipo de explicação para a origem da humanidade ganhou importância. Com base na observação e na análise de evidências materiais do passado, foi sendo elaborado de forma sistematizada

um conjunto de argumentos lógico-rationais e verificáveis por meio de experimentos. Em outras palavras, a ciência passou a propor novas razões para o surgimento da humanidade, entrando em choque com as explicações religiosas, metafísicas, mágicas e mitológicas. (Napolitano, 2013, p.14).

Assim como em outros Estados brasileiros a disciplina de História no Maranhão começou a consolidar a partir da metade do século XIX, e XX com de níveis reformas educacionais diante a formação cívica e nacional na década 1930 e 1940, que buscavam modernizar o currículo e tornar a História uma disciplina que não só instruisse sobre o passado e sim níveis de metodologias e enfoques alinhados a visão política no período após a Segunda Guerra Mundial.

A civilização europeia trouxe altos desenvolvimentos econômico e social, mas trouxe atrocidades cometidas durante a guerra como o holocausto. Sendo necessário tendências globais em criar currículos que promovesse a paz e a compreensão de entidades internacionais como a UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura)

O objetivo era evitar que o ensino de História perpetuasse conflitos e preconceitos, enfatizado a importância de incluir as contribuições de grupos culturais e étnicos nos currículos escolares, mediante a marginalização que foi emitido por currículos tradicionais, trazendo nas reformas curriculares o reconhecimento da história da Europa e das Américas, integrando as perspectivas dos povos africanos, asiáticos e os indígenas.

A partir de 1950 e 1960 houve uma tentativa de modernizar para um ensino mais interativo e intelectual criando escolas experimentais nesse contexto, mas durante o regime militar (1964-1985). A coleção “História Nova do Brasil” foi um exemplo de tentativa de reforma contra oposições e repressão na ditadura. Após o fim da ditadura, na década de 1980 trouxe novos currículos e uma tentativa de atualizar o ensino de História, com as implementações para superar a visão eurocêntrica predominante.

No Nordeste em específico aqui no Maranhão o contexto histórico do ensino de História reflete a evolução nacional, marcada por tentativas de modernização e adaptação às necessidades de constantes mudanças políticas e sociais. A valorização das particularidades regionais são pontos centrais nas discussões educacionais.

De uma base educacional sólida para a formação de cidadãos informados e críticos pautados nas demandas sociais e políticas da época, revelando diversidade em abordagens hidrográficas e contextos sociais. Como destaca (Mathias, 2024, p. 40) “a

prática de ensino de História foi e continua ser profundamente moldada pelos contextos sociais e pelas tendências historiográficas dominantes.”

Bittencourt (2018) enfatiza que as especificidades regionais, como as influências africanas e indígenas na disciplina de História seja mais inclusivo e representatividade local. Apontar as realidades locais, das comunidades quilombolas, movimentos, povos indígenas, destacando regiões próximas com suas diversidades culturais e suas contribuições na História da nossa microrregião.

Além disso, as políticas educacionais e as práticas pedagógicas no Nordeste têm evoluído para melhor atender às demandas da educação histórica que aborde as desigualdades regionais e promova a inclusão. Quando falamos em inclusão é no sentido de refletir, em poder ajudar os alunos, escola, e os professores nas formações, a melhorar as relevâncias construtivas e experiências de histórias locais, reconhecendo sua identidade.

Os currículos que foram produzidos após a Lei de Diretrizes e Bases de 1996 e as propostas dos Parâmetros Curriculares Nacionais de 1998 (Brasil, 1998), foram adaptados, devido apenas atender o sistema capitalista globalizado e as poucas participações das universidades e a autonomia dos professores em sala de aula. Essas mudanças enfrentam novos desafios, com a construção da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) homologada em 2017. Houve uma extensão para todos os níveis escolares, a educação para todos, nas comunidades quilombolas e indígenas, uma representatividade para a formação democrática cidadã, fruto de lutas e movimentos sociais vistas a um convívio eurocêntrico.

[...] no ensino de História, o mito de Clio, a musa da história que tem numa das mãos o estilete da escrita e na outra a trombeta da fama, parece expressar em uma de suas formas mais desafiadoras. Mas esta construção da cultura clássica, fiel à tradição da Antiguidade greco-latina, que tem orientado nosso olhar investigativo, não é a única forma de representação do nosso ofício. Os gritos em muitas sociedades africanas, por exemplo, são também referências no que diz respeito à narração de histórias, como guardiões da memória; assim como pajés ou xamãs também são referências nesse aspecto em muitas sociedades indígenas aqui no Brasil. (Pereira; Monteiro, 2013, p.8)

Segundo Rüsen (2010), a consolidação da História como ciência é substituída pela metodologia da pesquisa histórica. No processo de cientificação<sup>1</sup> da história, o ensino passou a ser visto como uma atividade de menor valor, secundária, de mera reprodução do saber acadêmico, com o objetivo de cumprir finalidades em seus processos e formas de escolarização de cada sociedade.<sup>2</sup>

Quando os historiadores constituíram o ensino de história, ela precisa estar conectada à necessidade social de orientação da vida dentro da estrutura temporal. Conta-se que a separação entre a Didática da História e a História acadêmica contribui para a formação de um código disciplinar próprio da História, Rüsen afirma que as problemáticas passaram a pertencer mais ao âmbito escolar.

De acordo com o texto, é possível que os historiadores, inadvertidamente, frequentemente negassem a relevância da visão de pessoas que não tinham o poder, tais como os jogadores de videogames, sendo por isso considerados importantes para serem conservados, a aceitação dos jogos como documentos históricos significa uma mudança na concepção tradicional de história, particularmente após os escritos de Marc Bloch e Lucien Fèbvre e a fundação da revista *Annales*. Abud (2003) ressalta que as transformações ao longo do tempo têm um impacto na História, significa que, assim como os acontecimentos históricos, a própria disciplina sofre mudanças, incorporando novas abordagens, objetos, fontes e linguagens ao ensino. As correntes historiográficas que veem a História como uma construção interpretativa são o motivo das mudanças, o que impacta não apenas o conteúdo, mas também a forma como é ensinada.

Perceber as minorias raciais no Maranhão é compreender uma história única, influenciada por diversos grupos que resgataram neste território, pela resistência dos povos originários, e pela potência da cultura afrodescendente.

Dessa forma, ao examinar as conexões étnicas raciais no Brasil, seremos convidados a vivenciar uma narrativa fascinante, empregada de enfrentamentos, vitórias e uma luta constante para uma sociedade mais igual e justa. Hoje, os elementos-chave para a construção de uma identidade nacional são o reconhecimento da diversidade e a compreensão das subtilezas das nuances culturais.

<sup>1</sup> Valorização do Ensino, durante esse processo, o ensino de História foi relegado a uma posição secundária, visto apenas como uma reprodução do conhecimento científico sem o mesmo prestígio que a pesquisa histórica.

<sup>2</sup> Na conexão social, Rüsen (2010) argumenta que a História deve estar conectada à necessidade de orientação social e prática na vida cotidiana, algo que foi negligenciado ao se focar apenas na erudição.

Berutti (2009), destaca a importância do diálogo entre diferentes expressões culturais na análise das relações étnico-raciais fundamentais no Brasil. Ao reconhecer e valorizar a diversidade, podemos promover uma compreensão mais profunda da nossa identidade nacional e das suas complexidades. Visa enriquecer o ensino de história ao permitir que os alunos investiguem a diversidade cultural do país por diversos meios, o que inclui também reflexões sobre as relações raciais e minoritárias. Esta abordagem enriquece o ensino de história ao permitir que os alunos explorem a diversidade cultural do país através de diversos meios, incluindo reflexões sobre relações raciais e minoritárias.

O livro “Homo Ludens” de Huizinga (2000) oferece uma perspectiva fundamental sobre a natureza lúdica do ser humano e sua relação com a cultura. Essa dimensão do brincar pode ser interpretada como um espaço de compreensão e valorização das diversas identidades presentes no país, examinando as relações entre as diferentes minorias raciais e étnicas no Brasil, oferecendo uma abordagem mais empática e sensível à diversidade cultural, especialmente no contexto maranhense.

As conexões étnicas raciais se expressam em uma intrincada rede de influências do contexto específico do Maranhão, presença histórica de povos indígenas, forte contribuição afrodescendente e outros grupos étnicos. Ao colocar o foco no diálogo cultural e a lunática, Berutti (2009) e Huizinga (2000) sugerem que a valorização e a compreensão das diversas identidades existentes na região são fundamentais para o entendimento das relações étnicas raciais.

Muitas vezes enfatizei como uma especialidade, a miscigenação é apenas uma função dessa tapeçaria complexa, que se transcende a uma simples mistura de raças. De lutas ao longo dos séculos, resistências e uma imposição de posições sociais, essas relações minorias raciais se desdobram em preconceitos enraizados e desigualdades persistentes.

A presença histórica de povos indígenas, a contribuição significativa da cultura afrodescendente e a influência de diversos grupos étnicos revelam a diversidade étnica do contexto específico do Maranhão. Examinar as conexões entre as minorias raciais nesse contexto é envolver-se em uma narrativa definida pela resistência, pela força cultural e pela constante busca por uma sociedade mais propensa. É fundamental crucial compreender essas intrincadas dinâmicas para a construção de uma identidade nacional mais inclusiva e respeitosa.

Que resulta no aprender sobre essas culturas incentiva os alunos a assumirem papéis de pesquisa e a fazer descobertas sobre figuras e eventos históricos significativos que melhoram a compreensão sobre o assunto, ajudando professores e alunos a superarem desafios para se tornarem melhores alunos. Uma estratégia adequada e eficaz para estabelecer contextos que encorajem a reflexão sobre preconceitos, além de brincar com recursos educacionais para apoiar os educadores na geração de diálogos construtivos do ambiente dentro da aula. Esse método auxilia na superação das dificuldades para lidar eficientemente com os problemas.

Como discutir as relações do âmbito escolar e o educando, apontando a equidade e a crítica na educação, as mudanças em promover um ensino igualitário, inclusivo, os valores, o construtivismo, a importância educacional sociocultural mediante aos processos de aprendizagem presentes nas normas curriculares, documentos que visam promover a identidade regional, combatendo a exclusão e contribuir para a formação identidade educacional e nacional.

O processo de implementação necessita de um desenvolvimento de implementações com pluralidade e heterogeneidade, pautadas aos movimentos sociais no âmbito escolar, que inspiram e desafiam as descobertas dos atalhos do pensamento colonial, rigidamente por disciplinas específicas mantendo uma distinção elitista. A elaboração de um histórico escolar na atualidade, sua função é formar cidadãos conscientes nas decisões políticas, econômicas, sociais e culturais, resultando na maior interação com a realidade em que vivem, os educandos com o acompanhamento da progressão, um ambiente escolar com trocas de ideias dialógicas é essencial para que o ensino produza ação pedagógica para diversos espaços educacionais.

Os contextos sociais e culturais na educação básica são perceptíveis, influencia a valorização de eventos históricos, considerados importantes para os municípios, comunidades, instituições, Estado, o nacionalismo, simbologias, datas cívicas, heróis nacionais e até mesmo ao nosso país mediante as ações no ensino de disciplinas que favorecem a aprendizagem como ações no ensino de História.

O ensino de História do Brasil está associado, inegavelmente, à constituição da identidade nacional. Nacionalismo patriótico, cultos a heróis nacionais e festas cívicas são alguns dos valores que, na escola, se integram ao ensino da História do Brasil ou, ao menos, na de uma certa História do Brasil. E contra essa história patriótica, existe uma série de críticas que buscam desmascarar seu caráter dogmático e muito distante de um conhecimento sobre o país e seu povo. (Bittencourt, 2010, p.185).

A Base Comum Curricular (BNCC) foi estabelecida em 2017 como um referencial educacional brasileiro, contando com diretrizes essenciais para o desenvolvimento curricular, métodos de ensino, práticas pedagógicas e os critérios de avaliação. Essa é uma construção curricular que apoia as necessidades educacionais e sociais dos interesses dos educandos e educadores. Os objetivos da BNCC para compreensão mútua, as variações e diferenças socioeconômicas e culturais entre regiões ou países impactam com o processo de ensino e aprendizagem, sendo que o ensino baseado em competências e decisões deve estar focado. As circunstâncias moldam o Brasil, levando em consideração o contexto do passado e as circunstâncias que ao longo do tempo tem combatido desigualdades educacionais em termos de acesso à escola, diferenças entre grupos por raça, gênero e condição socioeconômica. A BNCC afirma que "ao longo da educação básica, as aprendizagens essenciais devem garantir o desenvolvimento de competências que, no âmbito pedagógico, consubstanciem os direitos de aprendizagem e desenvolvimento" (BRASIL, 2017, p. 8). Podemos destacar alguns objetivos de forma interdisciplinar que devem ser implantadas para o ensino fundamental:

- C1. Compreender acontecimentos históricos, relações de poder e processos e mecanismos de transformação e manutenção das estruturas sociais, políticas, econômicas e culturais ao longo do tempo e em diferentes espaços para analisar, posicionar-se e intervir no mundo contemporâneo.
- C2. Compreender a historicidade no tempo e no espaço, relacionando acontecimentos e processos de transformação e manutenção das estruturas sociais, políticas, econômicas e culturais, bem como problematizar os significados das lógicas de organização cronológica.
- C3. Elaborar questionamentos, hipóteses, argumentos e proposições em relação a documentos, interpretações e contextos históricos específicos, recorrendo a diferentes linguagens e mídias, exercitando a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos, a cooperação e o respeito.
- C4. Identificar interpretações que expressem visões de diferentes sujeitos, culturas e povos com relação a um mesmo contexto histórico, e posicionar-se criticamente com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários. (Brasil, 2017, p. 402).

No Brasil os estados brasileiros e municípios as escolas do Ensino fundamental tem desenvolvidos currículos com modalidades específicas conforme estabelecido pela BNCC (BRASIL, 2017, p.18). O estado do Maranhão criou o seu próprio documento curricular do Território Maranhense, em 2019 (DCTMA), um guia para que os educadores possam se alinhar a organização curricular, a rotina escolar, datas cívicas,

cronogramas pedagógicos no intuito de promover aprendizagens significativas dentro e fora do âmbito escolar. O Documento Curricular do Território Maranhense (DCTMA):

são função social da escola, o fomento às aprendizagens a partir de um currículo rico, dinâmico, atual, integral e cidadão que possibilite o desenvolvimento do estudante para que este construa sua forma própria de interação com o mundo, sendo agente de transformação da realidade social, numa relação dialética entre suas vivências e um contexto mais amplo de conhecimentos. No Currículo para o Território Maranhense, as “luzes” que nos orientam apontam para a realidade do povo do Maranhão, suas características territoriais, culturais, econômicas, bem como os desafios a enfrentar para a promoção do desenvolvimento social e educacional do estado. (Brasil, 2019, p. 16).

O Documento Curricular do Território Maranhense (DCTMA) no Ensino Fundamental e na Educação Infantil é estruturado na equidade, diversidade, identidade regional, inclusão social e a formação integral dos educandos compreender suas construções e visões do mundo. Os níveis educacionais devem focar em práticas reflexivas, pautadas na realidade do aluno, sua autonomia e o desenvolvimento integral. Mas isso vai depender de educadores e de formações que pontuem projetos, atividades, a gamificação e datas comemorativas com conteúdos essenciais para a formação humana, que estimulem o pensamento analítico e crítico. É essencial garantir os direitos de aprendizagem a pluralidade maranhense, a escola que abraça esse processo, promove o desenvolvimento amplo de diversidades culturais.

No currículo de História das escolas do Maranhão, um estado com uma rica diversidade cultural, o DCTMA, em conformidade com a BNCC (2017), busca refletir sobre a diversidade da sociedade maranhense. Segundo Santos (2021), o documento traz contribuições significativas, incluindo conteúdos sobre os estudos da África, cultura afro-brasileira e história indígena, conforme as Leis nº 10.639/03 e nº 11.645/08.

O DCTMA, no tópico referente a História, traz algumas contribuições de autores que corroboram com a compreensão da História como um campo que respeita as minorias, destacando a presença das novas tendências nos currículos acadêmicos e escolares, propostos para a História com os estudos sobre a África, a cultura afro-brasileira e da história indígena, previstas nas Leis nº 10.639/03 e nº 11.645/08. (Santos, 2021, p. 332).

Embora o DCTMA defenda um ensino de História que desenvolva o pensamento crítico e analítico dos educandos, abordando temas abrangentes, atuais no contexto

social, político, cultural e econômico de uma forma problematizadora, e necessária, ainda é perceptível uma limitação devido a um currículo estruturado de forma cronológica e linear, com uma perspectiva positivista que enfatiza eventos e fatos históricos considerados relevantes no contexto da História do Brasil e do Maranhão.

História estudada, percebemos pelo organizador curricular que ainda existe uma predominância desses conhecimentos europeus, bem como de uma história cronológica, elitista, que não expressa o protagonismo das camadas populares. (Santos, 2021, p. 335).

Ou seja, o ensino de História defendido pelo DCTMA se refere a maneira pela qual as trocas de experiências do educando ao educador sejam ativos no processo de reinterpretação e a reelaboração do contexto histórico de forma significativa, avaliativa e processual, utilizando de ferramentas como apresentações orais, produção de textos, obras visuais, recursos multimídias como filmes, gamificação, quiz de perguntas, imagens. Fica claro que é urgente a adoção da educação patrimonial como ferramenta metodológica para o enriquecimento de ambos na educação histórica.

Ao consolidar o currículo do território maranhense para a Educação Infantil e para o Ensino Fundamental é necessário enxergar a diversidade sociocultural que norteia a construção histórica do estado e de seu povo. Assim, faz-se necessário ter a “maranhensidade” como eixo fundamental da construção deste currículo. Ao expressar essa perspectiva curricular, cabe ratificar aspectos inerentes ao Maranhão, tendo como matriz sua singularidade, sem negar seu contexto regional e nacional. Nessa concepção, o currículo não é apenas o conteúdo sistematizado a ser ministrado nas aulas pelos professores, ele deve ser um espaço onde a pluralidade, a diversidade e a laicidade se inter-relacionam e, nesta interação, ocorra a aprendizagem. (DCTMA, 2019, p.17).

No Brasil há uma grande variedade de aspectos socioeconômicos, tecnológicos, culturais que influencia no processo da educação trazendo consigo um complexo que constantemente evolui, fazendo com que educadores se alinhem ao ensino profissionalizante a partir de práticas pedagógicas e específicas, promovendo debates, discussões em um processo de preparação, as inovações tecnológicas educacionais batem a nossa porta equacionadas as necessidades acadêmicas e profissionais. Segundo Fernando, Bussolotti e De Souza (2018), é uma orientação para que os conhecimentos sejam desenvolvidos na perspectiva de um contexto que tenha também significação da sua realidade prática.

A educação voltada a tecnologia, tem ganhado maior visibilidade, porque nessa sua perspectiva, seu desenvolvimento de conhecimentos e agilidades práticas, se cria uma estratégia maior, os alunos do ensino fundamental II, entre o 6º ao 9º desenvolvem a curiosidade e a competitividade, dando resultados indicadores de aprendizagem.

Segundo Fernando (2018), é a perspectiva que vem na legislação associada à própria dinâmica do mercado tecnológico, da economia e do movimento dentro da BNCC, dentro de particularidades, heterogeneidades e desigualdades. São características de um ambiente de produção de políticas públicas em que se faz necessário atribuir um equilíbrio para o conhecimento e aprendizagem. Lukesi (1991) o contexto da aprendizagem, tem várias relevâncias que podem ser pontuadas, aprendizagem e avaliação esta pautada ao nascer com a intenção de compreender as articulações do psiquismo humano, a dimensão da importância da educação em semear todas as idades e todos os campos destacando o movimento, o seu valor, voltado a uma preparação para a vida social ao ambiente concreto.

É evidente que, como seres humanos, independentemente do contexto cultural, temos certos padrões em comum que são aplicados a quaisquer, situação. Por outro lado, há diferenças significativas que trazemos que afetam as nossas atitudes e procedimentos.

O mundo hoje encontra-se em meio de intensas transformações, falamos em união, integração econômica e cultural, superação de fronteiras com a criação de grandes blocos de tendência hegemônica como Mercosul entre outros. A cultura da mundialização, os mercados se unificam, grupos diversos se deslocam no tempo e no espaço.

No entanto, em diferentes espaços e latitudes as particularidades se reafirmam, diferentes povos, grupos, regiões e culturas reivindicar um lugar próprio e singular, fazendo do nosso tempo, um tempo aparentemente paranoico. É nessa paranoia que o debate das diferenças se coloca, ganhando presença e significado. Desde sempre a questão da diversidade e do contato cultural esteve presente na humanidade e, agora, coloca-se de modo intenso nas sociedades modernas, a cultura importante é aquela que na medida, abre caminhos e novos horizontes.

Sabemos que a escola com uma boa educação de ensino e aprendizagem amplia portas na sociedade, estimula os estudantes aptos para o futuro e moldados a ensinar e aprender. Percebe-se que a grande importância do relacionamento do professor e o

aluno surge a partir das próprias convicções que cada aluno vem formulando para produzir os seus próprios conceitos sobre a sociedade.

A educação transformadora, portanto, é aquela que constrói o diálogo com os seus não unicamente partindo de uma visão, é substancial que ela seja um diálogo de mudança, que vise à libertação de todos. Educador-educando constroem juntos as ferramentas de desenvolvimento do mundo, ação e reflexão, práxis, diálogo deve ser fundamental para eles na construção do seu percurso, isto é, saber se colocar no lugar do outro, sempre é claro respeitando as suas diferenças.

### **3. OS IMPACTOS DAS LEIS 10.639/03 E 11.645/08 NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA**

A importância da implementação não só discute a lei 11.645/08 mas aponta meios de ajudar a quebrar paradigmas de preconceitos, promove a tolerância de diferentes etnias, com a conscientização por meios de projetos de instituições, dentro de comunidades e programas no intuito de ressaltar a inclusão de conhecimentos africanos dentro das escolas estabelecendo melhorias em vários aspectos, para que seus verdadeiro impacto sejam cumpridos, mas também um exercício de preservação da infância com valores africanos e suas mudanças (Brasil, 2004, p.11-12). Comprometendo o âmbito escolar refletir os valores africanos em seus currículos. Para que isso ocorra de forma inclusiva, os professores devem criar formações relevantes para trabalhar as relações étnico-raciais (Gomes, 2019, p.27), toda a gestão escolar e a secretaria da educação deve apoiar garantindo recursos, materiais e oportunidades de desenvolvimento profissional.

Em 2003, a Lei 10.639 do Brasil foi criada para incluir o ensino obrigatório de História e Cultura Afro-Brasileira no currículo escolar oficial. Proposta pelo então deputado Paulo Paim e sancionada pelo presidente Luiz Inácio Lula da Silva em 9 de janeiro de 2003, esta legislação representa um passo significativo em direção à igualdade racial e ao reconhecimento da contribuição afro-brasileira para a identidade da nação. Seu principal objetivo é superar a exclusão histórica dos afro-brasileiros dos currículos escolares e, ao mesmo tempo, combater o racismo e valorizar a diversidade cultural.

Gradualmente, a lei foi implementada, incorporando os países africanos e sua história cultural e a cultura afro-brasileira em diversos currículos nas escolas. No entanto, a sua implementação variou em todo o país, com base no nível de envolvimento com sistemas educacionais. No Maranhão, assim como em outros estados e escolas, existem variações na efetiva implementação da Lei 10.639/2003, que apresenta alguns desafios em sua plena implementação<sup>3</sup>.

A adesão e a aplicação eficaz da lei nos contextos locais são influenciadas por fatores como a disponibilidade de recursos educativos, a formação de professores e o envolvimento das instituições educativas.

É fundamental que os educadores priorizem uma abordagem abrangente e integrada na implementação da lei, permeando diversos assuntos e promovendo uma visão mais contextualizada e inclusiva, bem como incorporando conteúdos sobre história e cultura afro-brasileira e africana.

O desafio é encorajar o pensamento crítico sobre o racismo entre os estudantes e desenvolver estratégias para construir uma sociedade respeitosa. É vital ressaltar que a maioria dos educadores não possui uma concepção crítica necessária, e que eles busquem conhecimentos e formações abrangentes para apresentar aos alunos de uma maneira mais eficaz.

As licenciaturas em História desempenham um papel crucial na formação de profissionais capacitados para lidar com as demandas da Lei 10.639/03 e 11.645/08, contribuindo para um tratamento mais efetivo da diversidade cultural (Coelho; Coelho, 2018, p. 5).

O escritor do artigo Coelho (2018) ressalta várias falhas na aplicação da Lei 10.639/03 e 11.645/08, atribuindo-as à maneira como uma educação dos educadores é personalizada e incluída nos currículos. Ele sugere que uma estrutura e abordagem dos programas de formação de professores ao longo dos cursos curriculares estão relacionadas às falhas na aplicação efetiva da lei. Esta observação indica a necessidade de revisões nos programas de formação e sugere desafios específicos na preparação dos

<sup>3</sup> A Lei 10.639/03 surgiu como resultado das pressões e lutas do movimento negro, que desde a década de 1970 denunciava a invisibilidade da história e cultura afro-brasileira no currículo escolar. Ver: SILVA, Petronilha Beatriz Gonçalves e. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico- Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana. Brasília: MEC, 2004.

futuros educadores para lidar com a diversidade cultural e implementar os princípios da Lei 10.639/03 em suas práticas educacionais.

Durante o ano letivo, a Lei 10.639/2003<sup>4</sup> e a lei 11.645/08<sup>5</sup> se deve ser incluída no currículo, sendo ressaltada em informações importantes. Para contextualizar as datas comemorativas no currículo escolar e conforme leis: No dia 20 de novembro, há uma oportunidade significativa para discutir a resistência negra e a história dos quilombos no Dia Nacional da Consciência Negra, data escolhida, em homenagem a Zumbi dos Palmares, líder do Quilombo dos Palmares e símbolo de resistência negra contra a escravidão no Brasil.

Este dia é fundamental para discutir a resistência negra e a história dos quilombos, espaços de liberdade para escravizados fugidos e os locais de preservação cultural e resistência.

Além disso, o dia 13 de maio, Dia da Abolição da Escravatura, proporciona uma data que serve para examinar criticamente as condições enfrentadas pelos afrodescendentes após a abolição e os desafios que encontraram, marcando uma data em que a Lei Aurea foi assinada em 1888 pela Princesa Isabel, abolindo a escravidão no Brasil. Os afrodescendentes após abolição, que continuaram a sofrer discriminação e exclusão social.

O Dia Nacional da Doação de Órgãos, 27 de setembro<sup>6</sup>, embora não seja diretamente relacionado a temática étnico-racial também pode ser aproveitado para discutir a participação dos afrodescendentes nos movimentos sociais, as lutas e a histórias dos líderes quilombolas, conectando a temas contemporâneos de solidariedade e doação.

Temos também o dia 21 de janeiro, conhecido como Dia Nacional de Combate à Intolerância Religiosa, oferece a oportunidade de discutir as religiões afro-brasileiras e

---

<sup>4</sup> Lei 10.639/03: Alterou a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional para incluir a obrigatoriedade do ensino sobre História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena. Disponível em: Lei 10.639/03.

<sup>5</sup> Lei 11.645/08: Complementou a Lei 10.639/03 para incluir também a História e Cultura Indígena no currículo oficial da rede de ensino. Disponível em: Lei 11.645/08.

<sup>6</sup> Dia Nacional da Doação de Órgãos: Instituído pela Lei nº 11.584, de 28 de novembro de 2007. Disponível em: Lei 11.584/07.

sua relevância cultural<sup>7</sup> e espiritual, para combater preconceitos e promover o respeito pela diversidade religiosa.

Eventos locais, como festivais culturais e artísticos, também podem servir como benefícios para incorporar os conteúdos das leis. O objetivo é ajustar a abordagem para se alinhar à realidade local, fomentar a reflexão crítica e promover a valorização da diversidade cultural. Além disso, os educadores devem buscar formação contínua que os prepare para lidar com sensibilidade com os temas propostos pela lei. Outra tarefa é selecionar materiais didáticos de forma rigorosa, garantindo que representem a diversidade étnico-racial de forma justa e alinhados aos princípios da legislação.

Para superar os desafios nas implementações das leis, é necessário que estejam intimamente relacionadas à formação inicial dos professores, Coelho (2018) destaca a necessidade de compensar a formação de professores, especialmente no contexto das licenciaturas em História.

O exame dos currículos dos cursos de formação de professores revela que a abordagem tradicional e eurocêntrica que predomina na formação de professores de história leva a uma exploração restrita das interfaces entre história, sociologia e antropologia, dificultando a discussão sobre o racismo e suas consequências. O papel inadequado à abordagem de África e Cultura Afro-brasileira nos currículos, que rompe com abordagens tradicionais arraigadas na disciplina e incorpora uma perspectiva inclusiva e crítica, é uma manifestação da falta de ênfase nesses temas essenciais na educação dos futuros educadores. A autora enfatiza que uma mudança fundamental é necessária, uma abordagem educacional para combater o racismo e construir uma sociedade democrática, com foco em temas relacionados à diversidade desde o início da formação de professores.

Ao discutir as complexidades do ensino da história e da cultura afro-brasileira, da história e da cultura, Silva (2014) destaca os desafios enfrentados pelos educadores. Em sua dissertação, o autor destaca que os educadores muitas vezes se deparamos desafios em suas práticas pedagógicas, muitas vezes relacionados à falta de compreensão profunda das sutilezas do racismo e às limitações na abordagem de questões raciais no ambiente escolar.

---

<sup>7</sup> Dia Nacional de Combate à Intolerância Religiosa: Instituído pela Lei nº 11.635, de 27 de dezembro de 2007. Disponível em: Lei 11.635/07.

Esta ausência reflete a continuação da existência de uma visão escolar ultrapassada, que vê a escola apenas como meio de transmissão de conhecimentos externos. O fracasso dos professores em reconhecer-se eles mesmos como produtores de conhecimento contribuem para a continuação desta lacuna, prejudicando as experiências de aprendizagem dos alunos.

Dentro deste cenário, Silva (2014) destaca que ainda existe essa concepção ultrapassada entre educadores, sendo expressa na falta de autorreconhecimento em parte desses profissionais de conhecimento escolar. A sutileza também reside na transmissão não intencional dessa “ilegitimidade” para os alunos, o que afeta negativamente suas experiências de aprendizagem. Por outra parte, ressalta a falta da validação de “outras narrativas” do contexto educacional, ressaltando a importância de consideração e incluir perspectivas diversas no processo educacional, as lacunas concentram-se no não reconhecimento do conhecimento educacional como campo de estudo, enquanto as nuances surgem da complexidade envolvida na internalização deste conceito demasiado simplificado e das implicações para professores e alunos.

Cinco anos após a promulgação da Lei 10.639/03, ela foi substituída pela Lei 11.645/08, que foi sancionada com o objetivo de aprimorar e expandir a abordagem da história e cultura afro-brasileira na educação. Esta nova lei reconheceu a necessidade de avançar na inclusão da diversidade étnico-cultural no sistema educacional, assegurando que a história e as contribuições dos povos afrodescendentes e indígenas fossem integradas em todas as etapas da educação básica.

a Lei 11.645/08 é um importante avanço na luta pela inclusão do povo preto e indígena na educação brasileira. A lei reconhece a importância da cultura e história afro-brasileira e indígena para a formação da identidade nacional, e contribui para a valorização dessas populações. (Gtier 2019, p. 27)

Em 10 de março a Lei 11.645/08<sup>8</sup> \* foi ratificada pelo atual presidente Luiz Inácio Lula da Silva, a obrigatoriedade no aprofundamento da História e Cultura Afro-brasileira e acrescentando a temática Indígena nos currículos educacionais.

Para a construção e reivindicações de movimentos e a valorização da nossa herança e grupos étnicos do sistema educacional brasileiro. Com políticas públicas destinada a superação da desigualdade étnico-racial no âmbito educacional que foca na

<sup>8</sup> Lei 11.645/08 foi sancionada para incluir também a história e cultura indígena no currículo escolar, atendendo às demandas dos movimentos indígenas. Ver: BRASIL. Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 2008.

reparação e o reconhecimento com o ser humano negro, apontando sua sensibilidade e a valorização dentro dos conteúdos de ensino é a Lei 11.645/08, abrange o fortalecimento da identidade afro-brasileira. O sistema educacional de forma conjunta com instituições, comunidades com essas leis se unir no combate ao racismo e na valorização das diferenças, desde 2008 o Ministério da Educação (MEC) criou o Plano Nacional de Implementação das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana por que orienta os formadores e educadores adotarem os procedimentos da lei 10.639/03, ambas leis procuram a equidade e a valorização das diferenças. Tendo a necessidade de forma positiva em áreas de conhecimento direcionar os alunos ao entendimento mútuo do nosso patrimônio cultural.

Essas leis estão alinhadas com o governo federal para incentivar a inclusão dentro dos temas dos currículos escolares, as datas comemorativas com sua significância focando em reparar erros gritantes ou superficiais, que arrastam educadores e educandos com distorções, a implementação é de suma importância para a formação do Brasil como um país multicultural e miscigenado. É fundamental reconhecer a relevância do povo negro de múltiplos povos e culturas, há muito a ser feito para desconstruir ideologia racista que persiste em parte da sociedade brasileira.

Identificar e corrigir a ideologia, ensinar que a diferença pode ser bela, que a diversidade é enriquecedora e não é sinônimo de desigualdade, é um dos passos para a reconstrução da autoestima, do autoconceito, da cidadania e da abertura para o acolhimento dos valores das diversas culturas presentes na sociedade. (Silva 2005, p.31)

A nossa educação é um direito fundamental que devemos ter, independentemente de sua classe social, gênero, etnia ou religião. A implementação da lei dentro das escolas públicas ou particulares, precisa ser aplicado de forma transversal e suscinta nas diretrizes curriculares, tornando um processo essencial para o pleno desenvolvimento do indivíduo, em reconhecer o ser humano social preparando-o e qualificando-o para o exercício da cidadania e trabalho. Além disso, a aplicação efetiva da Lei 11.645/08, que trata do ensino da história e cultura africana e afro-brasileira, é crucial para reconhecer e valorizar as contribuições culturais e históricas pautadas na gamificação.

Um fato crucial e contribuinte para a população negra na construção econômica, política e social do Brasil, a resiliência social com lutas por igualdade, justiça e direitos

civis, movimentos no qual surgiram líderes que demonstraram sua determinação em enfrentar a opressão, uma sociedade que a todo tempo resiste, recupera as situações desafiadoras. Para tornar essas contribuições ainda mais visíveis e engajadoras nas escolas, a gamificação pode ser uma poderosa ferramenta educativa. Incorporar jogos e atividades interativas nas datas comemorativas, como o Dia da Consciência Negra, pode ajudar a destacar a importância dessas figuras históricas e suas lutas. Jogos educativos podem incluir personagens importantes da história negra, permitindo que os estudantes aprendam sobre suas vidas e legados de maneira lúdica e envolvente. Dessa forma, a educação sobre a cultura e história negra se torna mais dinâmica e impactante, promovendo maior compreensão e valorização entre os alunos.

O papel do docente com a lei 11.645/08 tem passado por mudanças de autorreconhecimento, segundo Silva (2014) "A educação para as relações étnico-raciais no Brasil: desafios e perspectivas" a história foi construída a partir de uma perspectiva eurocêntrica desvalorizando a participação dos povos indígenas e negros. Ao implementar a lei, iremos reconhecer e cumprir diversos aspectos e propósitos. O autorreconhecimento ainda está em processo, pois o Brasil precisa de suas histórias de seus ancestrais para entender a construção e o crescimento da nação do nosso povo.

Outro ponto aqui relacionado em relação a Lei 10.639/03 é o seu contexto histórico e os movimentos sociais,<sup>9</sup> que a décadas vinha pressionado o governo para reconhecer e valorizar a história e cultura afro-brasileira que segundo Rocha (2013) as organizações desses Movimentos Negro Unificado (MNU), em 1978 em São Paulo desempenharam um papel crucial nesta luta. Encontros e conferências foram fundamentais para articular as demandas do movimento negro e influenciar de políticas públicas voltadas para a educação.

As demandas alteram a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), uma inclusão curricular, ou seja, a contribuição dos negros nas áreas sociais, econômicas e política pertinentes a História do Brasil, vem remontado desde o período colonial e ganhou força no século XX com eventos que incluíam a Frente Negra Brasileira (FNB), fundada em 1931 em São Paulo, SP, sua relevância lutava contra o racismo e pela inclusão social dos negros que em 1936, foi transformada em partido

---

<sup>9</sup> A Associação Brasileira de Pesquisadores(as) Negros(as) (ABPN), criada em 2000, promoveu pesquisas e debates que reforçaram a necessidade de inclusão da história afro-brasileira no currículo escolar. Ver: GOMES, Nilma Lino. O Movimento Negro Educador. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

político. Os APNs-Agentes de Pastoral Negros do Brasil, 1982 em São Paulo - SP, uma organização vinculada da Igreja Católica, sua organização no intuito de promover a igualdade racial e social em ações comunitárias e pastorais.

Segundo Rocha (2013), “a Lei 10.639/03 surgiu em resposta às demandas dos movimentos sociais, especialmente o movimento negro, que lutavam por uma educação mais inclusiva e representativa das contribuições afro-brasileiras para a sociedade”. A lei visa promover uma educação antirracista, incentivando a valorização da diversidade étnico-racial, uma formação continuada que inclui uma preparação pedagógica e a sensibilização para as questões raciais dentro do âmbito escolar. As perspectivas e estratégias que Rocha (2013) enfatiza é a necessidade de políticas públicas, ele sugere estratégias para integrar conteúdos afro-brasileiros de forma interdisciplinar e níveis de ensino, engajamentos de participações de comunidades com oficinas, exposições, projetos garantindo que as vozes dos diretamente afetados sejam ouvidas e respeitadas. A lei como tenho pontuado juntamente com esses autores visa como um marco de luta e a valorização das contribuições afro-brasileiras de uma construção igualitária, a implementação da lei 10.639/03 é significativa como a educação transformadora. O reconhecimento histórico, combate o racismo. Movimentos sociais envolvidos, as demandas e os impactos são as razões de ratificação da Lei.

Rocha (2013) destaca que a “Lei 10.639/03 não apenas responde às reivindicações históricas do movimento negro, mas também estabelece um marco crucial para a promoção de uma educação que valorize a diversidade cultural e combata o racismo nas escolas brasileiras.”

Para uma análise profunda sobre a Lei 11.645/08, na década de 2000, passou um período de intensificação por lutar em prol do reconhecimento e direitos civis das populações afro-brasileira e indígena, mudanças essa no currículo escolar que culminaram na promulgação das leis 10.639/03 e 11,645/08. Os movimentos sociais relacionados e o contexto histórico, as demandas e os desafios, ela é uma lei que amplia a Lei 10.639/03 que já previa a obrigatoriedade do ensino de história e cultura afro-brasileira, segundo Gomes (2019) e Fernando (2022) sua relevância discute os desafios e perspectivas para a educação das relações étnico-raciais com abortamentos e pertinências que contribuíram essas mudanças sobre metodologias de ensino e a formação de professores. Os movimentos sociais relacionados também são (MNU) que continua a luta pela inclusão da história e cultura afro-brasileira, africana e indígena no

currículo escolar, o movimento Associação Brasileira de Pesquisadores (as) Negros (as) (ABPN) de 2000, que trabalha para promover a pesquisa e a educação sobre questões raciais e influenciou políticas educacionais. E o movimento Indígena, organizado pelos próprios indígenas que luta pelo reconhecimento e valorização da sua cultura e história nas escolas brasileiras. Diversos encontros e conferências de promoção da igualdade racial que ajudaram a moldar as demandas que levaram a criação dessas leis.

Gomes (2019) observa que a “Lei 11.645/08 representa um avanço significativo ao ampliar o reconhecimento da história e cultura dos povos indígenas, juntamente com a afro-brasileira, no currículo escolar, promovendo uma educação mais inclusiva e diversificada.” Mediante essa citação de Gomes, temos Movimentos Negro aqui no Maranhão (MNM), de São Luís, MA, que consiste em várias organizações ativistas que trabalham para promover os direitos da população negra no Maranhão, organizando eventos, palestras e campanhas de conscientização na luta pela implementação das duas leis. Temos também o centro de Cultura Negra do Maranhão (CCN-MA), DE 1979 que luta pelos direitos negros promovendo atividades políticas, culturais e educacionais para combater o racismo, do (CCN-MA) importante defensor do estado em relação as leis. O conselho Estadual de Igualdade Racial do Maranhão (CEIR-MA), fundada em 2009, é um órgão consultivo do governo estadual que trabalha para promover a igualdade racial e combater o racismo, essa organização é composta por representantes do governo e da sociedade civil, incluindo o movimento negro e indígena, tem sido fundamental na promoção e o monitoramento da implementação das leis no estado do Maranhão. Irei pontuar mais um movimento que é a Coordenação das Organizações Indígenas da Amazônia Brasileira (COIAB) de 1989 que luta pela valorização dos povos indígenas e inclui o ensino da história e cultura indígena no currículo escolar.

O contexto histórico e as demandas foram ao longo das décadas de 1980 e 1990 que culminou no início dos anos 2000, a Conferência da Igualdade Racial (CONAPIR) ajudaram a consolidar as demandas por uma educação reflexiva a étnico-racial do Brasil, na inclusão, formação, desenvolvimento de materiais didáticos adequados, combate ao racismo e promoção da igualdade racial nas escolas em afrobrasileira, africana e indígena. Os desafios são as resistências institucionais e a falta de políticas públicas, falta de recursos e materiais didáticos, a necessidade de formação e a desigualdade regional na implementação das leis.

Segundo Cerqueira (2020), a implementação da “Lei 11.645/08 enfrenta desafios semelhantes aos da Lei 10.639/03, incluindo a resistência institucional e a necessidade de uma formação continuada eficaz para os professores.”

A implementação dessas leis nas escolas são fundamentais para promover, a reeducação das relações étnicas raciais e a inclusão pautadas na inclusão e a valorização das culturas afro-brasileira e indígenas, combatendo racismo e a exclusão social. É de suma importância no currículo escolar seja incluída a história e a cultura desses povos, temos diversos desafios como a falta de recursos, resistências institucionais e a necessidade de formações contínuas para os professores que dificultam sua aplicação efetiva.

A formação de professores, especialmente em História, é crucial para superar essas barreiras e assegurar uma educação mais inclusiva. Movimentos sociais têm sido fundamentais na luta por essa inclusão, e a gamificação como ferramenta para tratar as temáticas mais envolventes e significativas.

#### **4. A GAMIFICAÇÃO COMO INSTRUMENTO PARA A DISCUSSÃO DAS RELAÇÕES ÉTNICAS RACIAIS**

O objetivo deste capítulo é investigar como a gamificação pode ser empregada como uma ferramenta inovadora e transformadora na discussão das relações étnico - raciais, com características de toda a demanda de um jogo pautado não apenas para educar, mas também para promover empatia, conscientização diante de discussões profundas e sensíveis como o preconceito, identidade, discriminação e diversidade étnica racial.

Vamos aqui apontar que a gamificação é vista como uma estratégia multifuncional que não só engaja os alunos, ou seja, os jogadores, mas também os desafia a refletir criticamente sobre as experiências históricas e culturais de diferentes grupos étnicos e raciais, contribuindo tanto para educação inclusiva como para a transformação social e positiva.

Os jogos podem ter um papel positivo na educação, principalmente em atrair a atenção dos jovens e superando as aulas convencionais. Assim como as imagens, a linguagem visual deve ser compreendida por suas características próprias, em vez de só ser vista como um recurso.

A poderosa ferramenta contemporânea, que ao passar do tempo tem emergido é a gamificação, baseando-se em conceitos fundamentais sobre a natureza e o significado do jogo como fenômeno cultural, a gamificação traz consigo em suas diversas atividades como o contexto educativo e social através de elementos lúdicos e uma dessa discussão que tem se tornado complexa e sensíveis é as relações étnico-raciais, uma abordagem inovadora, inclusiva, capaz de promover a compreensão, o diálogo e a transformação social.

Os jogos trazem consigo funções significativas que antecedem a própria cultura como as necessidades da vida, as brincadeiras envolvem regras, simulação de conflitos, prazer e divertimento, a sua forma simbólica traz a essência que vai além do físico e biológico. A gamificação além de ser algo inovador, tem conquistado cada vez mais os espaços na educação, mediante alguns autores no decorrer do texto, irão pontuar, a gamificação aborda temas para qualificar ambiente profissional, saúde mental, com o propósito de engajamento, de forma atrativa e divertida, com temas e desafios para estimular a forma de aprendizagem, conhecimento e reflexões.

Essa inovação esta pautada nas práticas criadas pelas experiencias envolventes com temas profundos de maneira acessível e motivadora como o campo das relações étnico raciais, permitindo que os jogadores a explorem, com cenários simulados e dinâmicas

interativas, criando nesse ambiente questões sobre a identidade, preconceito, discriminação e diversidade, com a interação e a participação de um grupo ou equipe dentro do jogo. Criando espaços seguros para a compreensão de ideias, o desenvolvimento de empatia e a construção com fatos, acontecimentos reais de diferentes grupos étnicos e raciais. A gamificação é multifuncional em contextos históricos, promovendo entre os jogadores desafios que reflitam em lutas contra a discriminação, o racismo e através da ação, do ato de jogar a conscientização em prol da igualdade racial implementada de forma eficaz para além de teorias, uma descarga vital das relações étnico raciais.

De acordo com Huizinga (2000) o jogo permite que o indivíduo exerça sua criatividade e liberdade, explorando suas características, fundamentos e o contexto cultural, como linguagem, as raízes ou mito de situações diferentes como a fantasia com tensão e a imaginação em relação da natureza do jogo e a cultura. Ou seja a concepção do jogo historicamente pode ser influenciado por fatores históricos e culturais, dentro da sociedade trazendo discussões que podem variar de acordo com a cultura e a língua,

a gamificação é um conceito moderno que combina elementos digitais, tabuleiros, cartas, questionários conhecidos como quiz, mapas, cenários para formar um jogo, e isso segundo Huizinga (2000) é a ludologia que são o estudo acadêmico e científico dos jogos de forma interdisciplinar que envolve o conhecimento de diversas áreas como a psicologia, sociologia, design entre outras.

No qual os ludólogos analisam estruturas, as regras, a mecânica e a experiência do jogador para compreender os aspectos lúdicos e culturais dentro dos jogos. Trazendo artefatos culturais e linguísticos que podem revelar mais sobre a concepção entre a relação com a competição, o jogo, cultura e a sociedade, pois jogando visam a satisfação imediata das necessidades vitais de uma forma lúdica, a nossa vida social reveste-se de várias formas, fenômenos que influenciam a compreensão e o funcionamento dos seres vivos de maneira mais ampla dentro do jogo e a interpretação da vida e do mundo, a evidência elevadas dos limites e a capacidade criadora de cultura, mediante aos fatores individuais ou comunitários, de grupos opostos, de atividades ordenada dentro do jogo. Essa tensão e a competição fazem parte do ser humano, permitindo a representação sagrada danças, cortejos, espetáculos, desfiles, jogos que fazem parte da civilização e o desenvolvimento com o jogo e no jogo.

Quando pontua artefatos culturais linguísticos é destacando os processos jurídicos de um jogo, as manifestações primitivas, além da competição, mas as regras. ilustrações, simbologia, enigmas, músicas, poesias, rimas, quais são as relações étnicas raciais, suas manifestações presentes, dicas de orientações, quais as discriminações.

Os preconceitos relacionados ao povo africanos, diversos grupos, compreender a cultura desses povos, o que eles trouxeram para o Brasil, quais são suas lutas, entender a cultura e apontar os preconceitos enraizados, apontar as observações da antiguidade histórica desses povos. Como a guerra e a sua relação com a luta e o combate a injustiça podem ser chamados de guerra, destacando essas manifestações dentro do jogo com elementos lúdicos individuais, duelos ou grupos, para que possam ser vistos como uma resolução de disputa e provas de superioridade.

Segundo Huizinga (2000) a guerra dentro do jogo pode ser vista como uma forma de luta, um jogo se confronta e competem por glória e honra, reproduzindo a cultura de dominação e hierarquia para justificar a opressão étnica racial. Nesse sentido o autor menciona enigmas, o conhecimento obtido em se resolver os enigmas como forma de entretenimento, mas também transcender o comum, entender os rituais para

uma forma secular e intelectualizada ao mudo e a natureza do universo., ou seja, aprofundar em conhecer a cultura do ser humano negro e saber respeitá-la.

Dentro do jogo podemos explorar outras formas, e exemplos diversos culturais africanos, instrumentos, acessórios, trajes, músicas, rimas e poesias, o autor Huizinga (2000), argumenta que a poesia se iniciou como um jogo sagrado, conectado a rituais e a competição, um concerto de sabedoria onde os indivíduos por conhecimento e inovação criam e improvisam, que correlacionam com as ideias do jogo sagrado e a poesia, ambos levam a imaginação, a memorização de ritmos , rimas como praticas para compreender o mundo do continente africano. O autor discute a ideia de que a personificação como aspecto fundamental da cognição e a imaginação humana, dentro de mitos antigos, literatura e textos de contexto culturais como referência atribuídas a qualidades humana, ao pensamento presente em culturas primitivas e antigas, presentes na vida cotidiana que incluem as relações dos aspectos da cognição e imaginação humana dentro de culturas antigas de mitologias, literaturas presentes na vida cotidiana, com princípios básicos do elemento lúdico que busca a verdade, descoberta e conhecimento, mas também uma forma de brincadeira em um jogo.

O que chama atenção são os jogos relacionados a música, ritmos, manifestações ao longo da história, a música em especial está ligada ao ritual e ao jogo, Huinziga (2000) vai pontuar como o primeiro passo para a cultura e entretenimento educativo, além de exercer a mente, com o ritmo, exerce o corpo, e alimenta a ética da mente de maneira proveitosa, social e emocional. Para entender temática das culturas africanas o texto do autor embora não seja africano, apresenta em seu texto a cultura antiga romana que podem trazer diferentes culturas que lidam com o jogo com características fundamentais para vida social, enfatiza a importância da formação da identidade, o que realmente caracteriza a sociedade e diferentes culturas, suas estruturas sociais, “jogar” e entender seus conceitos, além de comparar o útil mas entender as semelhanças, contextos históricos e suas próprias histórias. O papel do jogo é explorar, ritos, cerimônias, laços entre membros da comunidade, os caçadores do Kung do sul da África, as brincadeiras na formação da identidade e do papel social entre os agricultores como os Dogon do Mali, as competições de reis e nobres da realidade de Ashanti no Gana.

São as possibilidades para entender a cultura africana, mas através dessa perspectiva únicas de lutas e resistência, os povos trazidos para o Brasil, suas

contribuições e riquezas, a discriminação e o preconceito. É fundamental que os fenômenos concretos da vida moderna nos jogos, na educação traz uma significância da estrutura social brasileira. E nesse cenário educacional contemporâneo, a integração da gamificação no planejamento pedagógico emerge como uma resposta às demandas por métodos de ensino mais envolventes e significativos, requerendo de forma contínua a implementação das tecnologias educacionais para a garantia eficaz e inovadora na aprendizagem dos alunos.

A gamificação pode ser usada como uma ferramenta prática para oferecer aos alunos uma experiência imersiva, estimular o interesse, aprofundar a compreensão histórica e desenvolver competências essenciais. O foco está nas vantagens, na acessibilidade, na informação eficaz, na criação de um ambiente dinâmico e motivador e na promoção da diversidade cultural. As demandas na história do ensino estão crescendo, o que motiva a gamificação, ressaltando a constante evolução da disciplina, suas abordagens contemporâneas e a necessidade de adaptação diante das mudanças históricas e metodológicas.

Além disso para os jogos podem ser uma ferramenta útil para equilibrar a ênfase nas narrativas europeias em torno de datas comemorativas. Os jogos oferecidos aos alunos têm a chance de explorar e compreender a riqueza cultural africana, levando em conta narrativas interativas que enfatizam as celebrações africanas e afro-brasileiras, contribuindo para uma educação mais inclusiva do Maranhão, Silva (2011), renomada educadora, destaca a importância dessas abordagens ao afirmar: "A construção de uma educação que respeite e valorize as diversas culturas presentes no Maranhão é essencial para o desenvolvimento de uma sociedade mais justa e consciente" (SILVA, 2011, p. 31)

Sem dúvida, o trabalho de Silva (2011) pode ser uma fonte vital para estabelecer a gamificação de jogos em representação social do negro no Brasil. A autora oferece compromissos profundos sobre as representações culturais e étnicas no livro "A representação social do negro no livro didático: o que mudou? por que mudou?" Silva (2011), o que pode aprimorar a abordagem dos jogos educacionais.

Ao criar jogos que explorem as origens da população negra no Brasil, é importante fornecer uma narrativa abrangente que destaque não apenas os aspectos históricos da comunidade, mas também a sua diversidade cultural. Os jogos podem ser disponíveis para oferecer aos participantes uma experiência nas tradições, costumes e contribuições importantes das diversas etnias africanas que tiveram impacto na cultura

brasileira. Para embasar a criação dos jogos pode ser extraído por exemplo: "A compreensão das origens e da diversidade cultural do povo negro no Brasil é fundamental para desconstruir estereótipos e promover uma representação mais justa e inclusiva na sociedade" (SILVA, 2011, p.84).

Segundo as reflexões de Silva (2011), a gamificação tem potencial para se tornar uma poderosa ferramenta educacional, que proporciona aos alunos uma experiência envolvente e informativa sobre a riqueza cultural da população negra no Brasil. Podemos defender com garra à inclusão dos movimentos sociais brasileiros, particularmente no contexto maranhense, e de etnias africanas em jogos com temas que carecem de respeito e valor, como a causa da branquitude e a miscigenação, particularmente no contexto maranhense, temas desprovidos de respeito e valor dentro de uma comunidade quilombola, um verdadeiro cenário brasileiro. Isso permite que os jogadores assumam papéis em liderança desses movimentos e tomem decisões estratégicas.

As atividades que podem explorar costumes, promovendo uma compreensão mais profunda da rica cultura afro-brasileira e desafiando estereótipos, costumes, trajes e contribuições culturais exclusivas, não negam respeito à diversidade étnica. Os jogos podem apresentar propostas de desafios para abordar o combate ao estigma e à discriminação, o que incentivará os jogadores a tomarem decisões que promovam a igualdade e o respeito. Para somar o conhecimento, somando a nossa diversidade cultural, é necessária uma representação inclusiva e abrangente da história brasileira e uma inclusão futura de povos indígenas.

#### **4.1 Os Jogos e a questão étnico-racial**

O Ensino de História com saberes históricos permitiu reproduções de formas variadas de apresentar um tema histórico no qual o aluno consegue compreender, raciocinar e se comunicar. As possibilidades de aplicações de jogos eletrônicos no contexto educacional no ensino de história na era digital, que ensina e aprende ao ensinar, segundo Grzybowski (2022) uma relação de troca de uma comunicação mútua do saber histórico-historiográfico, de construções e representações do passado, para compreendermos o presente e entender nosso contexto histórico de espaço de tempo e vivência.

Quando falamos também em relação e suas possibilidades segundo o historiador Rüsen (2001) é a ligação com o ensino de história e várias investigações de apontamentos,

como as realizadas por outras fontes, que se integram ao campo de estudos da educação histórica centrado na atenção de princípios, fontes, tipologias e estratégias de aprendizagem em história. Segundo Barca (2005), os investigadores nesses estudos de jogos têm focado na necessidade de um conhecimento sistemático das ideias dos alunos para melhorar a qualidade das aprendizagens, o que implica um enquadramento teórico que respeite natureza do saber histórico e que se reflita na aula de história.<sup>10</sup>

Os estudos no campo da Educação Histórica abrem discussões em teorias educacionais para entender o significado e os processos de escolarização nos processos de ensino e aprendizagem. A necessidade de ver a escola como um espaço de experiência individual e social como o mero transmissor do conhecimento entre o ensino e a pesquisa. A ideia do aluno é vista como uma construção histórica, social e cultural, e as suas aprendizagens devem ser entendidas a partir dessas condições.

A Educação Histórica em si busca não apenas ensinar os fatos históricos, mas desenvolver a capacidade dos alunos de pensar historicamente, compreender o passado de forma crítica, refletindo sobre mudanças, permanências, contextos e interpretações. Rüsen (2001) refere-se a categoria da Educação Histórica ao estudo sistemático dos processos de ensino e aprendizagem de História, com o objetivo de entender como os indivíduos constroem a consciência histórica.

Essa categoria trata de como o conhecimento histórico é transmitido, interpretado e utilizado para tornar o entendimento sobre o passado, que ajuda as pessoas a se orientarem no presente e a projetarem o futuro. A habilidade de compreender o tempo histórico e relacioná-lo ao presente, e o ensino da história contribui para a construção das identidades culturais e sociais. Um pensamento crítico que desenvolve mediante a capacidade de análise, interpretação e reflexão crítica dos eventos históricos.

Assim, a educação histórica busca formar a consciência histórica do aprendiz, relacionando-se dinamicamente com a cultura da sua realidade social. Rüsen (2001), define a consciência histórica como a soma das operações mentais com as quais os homens interpretam sua experiência de evolução no tempo, orientando sua vida prática no tempo.<sup>11</sup>

A educação histórica refere-se ao campo que estuda os processos de ensino e aprendizagem de História, destacando a função cognitiva da disciplina para a formação da consciência histórica e o desenvolvimento da capacidade de interpretação e compreensão crítica do passado. Para Rüsen, o

---

10 Segundo Barca (2005), o campo da Educação Histórica se preocupa em entender as ideias dos alunos para melhorar a qualidade do ensino de história, o que exige um enquadramento teórico que respeite a natureza do saber histórico.

11 Rüsen (2001) descreve a consciência histórica como um conjunto de operações mentais que permitem aos indivíduos interpretarem suas experiências temporais e orientar suas vidas práticas.

ensino da História tem um papel central na formação de identidades culturais e sociais, auxiliando os indivíduos a se orientarem no tempo presente através da reflexão sobre o passado. (RÜSEN, 2001, p. 57).

É possível encontrar alguns fatores para esta preferência: sala de aula oferece vantagens em termos de acessibilidade, divulgação e integração com a instituição de ensino, potencial para envolver uma variedade de tipos de alunos, transformando o aprendizado em uma experiência alegre e tornando o conteúdo mais acessível e envolvente, a informação pode ser disseminada de forma mais eficaz quanto mais os alunos tiverem a oportunidade de aprender de uma forma interativa.

São fatores que podem ser atribuídos a esta preferência, que passou a ser considerada de importância para a construção do conhecimento histórico da história da mentalidade e a história social do saber escolar. Tais transformações aliadas a concepções na Didática da História provocando a reformulação na prática pedagógica, com a permanência nos documentos curriculares, introdução de orientações sobre o uso das novas linguagens, organização escolar e consolidar com as práticas cotidianas.

Ser um componente do ambiente escolar, encorajando a competição saudável, a cooperação entre os alunos e as recompensas pelo envolvimento. Isso produz um ambiente mais inovador e desenvolvido, promovendo o desenvolvimento de habilidades fundamentais como trabalho em equipe e resolução de problemas. Em suma, a gamificação é uma estratégia que combina a tecnologia com o processo educacional de uma forma maneira envolvente e alucinante.

A confiança, timidez e ansiedade são tratadas por meio de jogos educativos, que buscam uma abordagem prática e envolvem a compreensão histórica.

Por meio da gamificação, práticas e metodologias na disciplina de História auxiliam no desenvolvimento de habilidades fundamentais como enigma e interação através de uma experiência imersiva. Além disso, a incorporação da gamificação ao ambiente educacional proporciona ambiente educacional benefícios em termos de acessibilidade, disseminação eficaz de informação e apoio a um ambiente motivador e auditivo.

É uma abordagem inovadora, ao longo do tempo, assim como a disciplina escolar, as transformações e mudanças afetaram a História. Semelhante aos eventos históricos, a abordagem do ensino de história evolui, incorporando novos objetos, fontes e linguagens.

A formação do conhecimento histórico na escola tem sido significativamente impactada pelas correntes historiográficas, que vê a História como uma construção

interpretativa, juntamente com concepções sobre o processo de ensino-aprendizagem.

Desde o retorno as aulas após pandemia educadores tem se mobilizado utilizando recursos didáticos em disciplinas curriculares, e de forma interdisciplinar, como importante ferramentas, criando possibilidades na construção do conhecimento histórico escolar. Educadores se especializam em recursos didáticos com o objeto maior do ensino de História, voltados aos jogos, dinâmicas, filmes e o lúdico.

Como aponta Mäyrä (2008), com a popularização do computador de uso doméstico e o surgimento de computadores dedicados exclusivamente ao lazer e entretenimento por meio de jogos eletrônicos — Os jogos em sala de aula presencial ou remota mobilizam operações mentais de consciência de uma vida humana prática. Tornando um meio de comunicação mental que tem despertado interesse dos educadores por sua utilização em sala de aula, com perspectivas e propostas na educação a distância ou a projeção em aula presencial. A nova era metodológica para o ensino de história da escola básica com elementos constitutivos se aliando a novos contornos incorporados na produção historiográfica.

Em relação à compreensão do que os currículos escolares propõem, é possível analisar imagens devido às suas conformações significativas e seguir regras próprias. O aluno é incentivado a desenvolver uma análise crítica por meio das imagens, que processam símbolos culturais e sociais. Além disso, eles estão vinculados aos comportamentos, à moda e ao vocabulário, sendo ativos no ambiente educacional à necessidade de uma leitura não passiva.

Por exemplo, uma imagem cinematográfica é relacionada a outras imagens e representações, resultando em uma intensa atividade mental que envolve aleatoriamente.

Frases como "uma imagem vale mais que mil palavras" apresentam confiança aos educadores, principalmente ao fato de que nas escolas há recursos como televisões, retroprojetores, projetos de vídeo e outros dispositivos que os ajudam. Esta frase enfatiza a relevância das imagens do ensino, avaliando que, muitas vezes, uma única imagem é capaz de transmitir informações de forma mais eficientes do que um discurso longo. A ideia de um mundo positivo, real, capturada por imagens, atenção e interação tem uma justificativa contínua mediante a valorização dos documentários que se comprometem mais à representação da realidade, conforme esta perspectiva destacada.

Quando integrados na educação, os jogos podem ter um impacto social amplo, decorrido no envolvimento e motivação dos alunos, no desenvolvimento de competências

cognitivas, autonomia, formulando equipes para a colaboração da criatividade, evoluindo seu pensamento crítico, na facilitação da aprendizagem na educação, os jogos somam para o desenvolvimento de competências cognitivas. Essas variedades dependem do estilo do jogo, da maneira como é empregado e do ambiente educacional em relação à realidade escolar. São efeitos sociais da aprendizagem com grande evolução é a forma de consciência humana com a vida prática do cotidiano do aluno e do professor:

entende por consciência histórica a soma das operações mentais com as quais os homens interpretam sua experiência da evolução temporal de seu mundo e de si mesmos de forma tal que possam orientar, intencionalmente, sua vida prática no tempo" (Rüsen,2016, p.80)

O professor pode utilizar o método indutivo, no qual os documentos atuam como intermediários para transferir o conhecimento aos alunos e dar-lhes um significado pessoal. Esta abordagem incentiva os alunos intelectual, fomentando a curiosidade e o pensamento crítico e, como resultado, dando à aprendizagem histórica na sala de aula um significado maior. Na visão apresentada, os jogos estimulam a percepção, atividade cognitiva que desenvolve estratégias de exploração, busca de informações e construção de relacionamentos.

Abordagem envolve operações intelectuais como observação, identificação, extração, comparação, articulação e estabelecimento de relações causais. Independentemente do tema, na análise de documentos relacionados à gamificação tem um impacto positivo na aprendizagem de História, pois essas operações são fundamentais para a compreensão do próprio jogo.

Ao desenvolver seu pensamento histórico na construção da consciência histórica, o aluno está desenvolvendo as operações mentais possíveis para compreender os jogos e o tema abordado. Isto não implica desenvolver as técnicas utilizadas pelos historiadores, mas sim compreender as ideias fundamentais que sustentam as propostas históricas. Esta abordagem distingue a história do nível mais superficial representações e espontâneas do passado, tornando-os significativos para a aprendizagem.

Para o historiador Rösen (2016), podemos efetivamente trabalhar com a gamificação em sala de aula, durante eventos comemorativos, utilizando estratégias pedagógicas e teorias educacionais vinculadas a ferramentas fundamentais para a construção de conhecimento e a compreensão mais profunda do passado. A história universal, busca conceitos regionais, locais e da realidade escolar de forma intercultural e as tendências epistemológicas com uma orientação histórica nos auxiliam nesta compreensão, referem-se a isso como "uma nova maneira de abordar a história". (RÖSEN, 2016, p.18).

Segundo ele, é fundamental para a educação inclua reflexões sobre o propósito da história na sala de aula, a relação entre humanismo e educação histórica, métodos eficazes para o ensino de história universal, a busca de uma abordagem multicultural no ensino de história. Ele examina várias abordagens e técnicas para aumentar o ensino da disciplina, tornando-o mais acessível e integrado. E a gamificação é uma ferramenta inclusiva e acessível na atualidade escolar; textos e documentos podem sim auxiliar nos conhecimentos, mas avanço intelectual e presente é apresentado em recursos didáticos

embalados em jogos. "As concepções teóricas do aprendizado podem ser fecundamente aplicadas à especificidade do histórico, quando isto ocorre no curso de uma Didática da História, que tenha a consciência histórica como seu objeto mais importante" (RUSEN, J., 2016, p.11).

A abordagem dos jogos pode ser complementada ao gamificar o ensino da história, levando em consideração o conceito de "cultura histórica", que é essencial para o pensamento de Rüsen (2016). É importante incorporar elementos culturais e reflexões sobre o passado. O objetivo da gamificação é estimular a compreensão da história da cultura dos alunos por meio de jogos, envolvendo-os de forma interativa e significativamente enquanto exploram as narrativas e contextos históricos. E o torna mais envolvente e conectado à cultura histórica que Rüsen propõe.

Empregamos a compreensão dos interesses dos alunos em aprendizagem. Ele apresenta uma abordagem que alcança parte desses interesses, vinculando-os à didática como ciência da aprendizagem, às teorias de aprendizagem, às metodologias e estratégias de ensino, além de enfatizar o papel importante da educação histórica na autoaprendizagem relacionada à prática. De acordo com este ponto de vista, a gamificação deve ser integrada como uma estratégia envolvente para maximizar o processo educativo, enquanto se alinha com objetivos práticos de aprendizagem.

A avaliação da compreensão dos alunos sobre o diálogo entre história, cinema, literatura, livros didáticos e gamificação pode ser avaliada por meio de participação ativa, apresentações escritas ou orais, projetos interdisciplinares, feedback contínuo e análise crítica de formas culturais. Esta análise abrangente pretende avaliar não só a estratégia de atualização de conhecimentos dos alunos, mas também a sua capacidade de aplicar e refletir sobre conceitos de forma significativa.

A integração do livro didático e da gamificação pode ser alcançada, mas não se refere necessariamente ao alinhamento com os objetivos de aprendizagem, ao envolvimento dos alunos ou ao envolvimento dos alunos. (Berutti; Marques, 2009) enfatizam a importância das múltiplas abordagens no ensino de história, destacando a integração do livro didático com a gamificação como estratégias enriquecedoras. A sua perspectiva sublinha a necessidade da participação ativa dos alunos e da aplicação prática dos conhecimentos, promovendo uma experiência de aprendizagem mais significativa e envolvente.

A utilização de jogos digitais transmite conhecimento e tem se mostrado uma estratégia para motivar alunos em suas atividades que antes podem parecer desinteressantes. Fica evidente que a gamificação não apenas transforma o processo de ensino e aprendizagem, mas também fortalece a integração tecnológica entre professores e alunos. De fato! Não apenas engaja os alunos, mas também facilita um ambiente colaborativo, os feedbacks rápidos de interatividade aumentam o engajamento, da forma mais divertida de aprender. Apesar dos benefícios evidentes a implementação da gamificação precisa ser acompanhada para promover equilíbrio saudável entre o uso das tecnologias e o bem-estar dos alunos. Dentro desse contexto a educação étnico racial promove a igualdade, combate ao racismo e valoriza a cultura afrobrasileira de forma lúdica e engajadora para a equipe escolar e os alunos envolvidos, aliados valiosos para a promoção da educação antirracista, a mudança de mentalidade das instituições educacionais, dentro do contexto reflexivo e a sensibilização. Que vamos chamar de contribuições no âmbito escolar, a visibilidade das lógicas histórica africanas e afro-brasileiras desafiando o eurocentrismo dominante.

A efetivação da legislação antirracista trouxe contribuições relevantes para a superação de construções ideológicas de dominação racial presentes na escola e na sociedade brasileira. Essa lei permite a visibilidade de outras lógicas históricas, diferentes da lógica dominante eurocêntrica, além de pôr em debate a descolonização epistêmica. (Rocha, 2013, p. 47)

Podemos compreender que a educação étnico racial é a ferramenta do rompimento do preconceito que perpassa dentro das práticas sociais, um desafio de diversidade sociocultural a partir de um currículo multicultural, nas formações trazer temáticas que possibilite o combate ao racismo. Nesse sentido contextualizar, problematizar e desnaturalizar as narrativas produzidas, “combater o racismo a partir do reconhecimento estatal e propõe a divulgação e a produção de conhecimentos que eduquem cidadãos orgulhosos de seu pertencimento étnico com direitos garantidos e identidades valorizadas” (Oliveira; Candau, 2010, p. 32).

Os jogos podem ser de várias formas como por exemplo: um quiz de perguntas sobre a importância da lei 11.645/08, tabuleiro que apresente imagens com cenas racistas dentro da escola. As sete cartas que pontue a diversidade e estética cultural africana, relacionada a beleza e suas simbologias, com lapbooks, jogos ou quiz para tirar as e dúvidas dos estudantes. São jogos que ressignifica as relações raciais e o ensino,

segundo (Walsh, 2012, p. 8), a efetivação da Lei 11.645/2008 prenuncia o ensino para além do currículo euro centrado, ou seja, “abre possibilidades que adotam práticas pedagógicas, histórias e subjetividades ‘outras’, a partir da diferença historicamente subalternizada e negada, assim como de uma luta sociopolítica, epistêmica, ética e cultural”.

Quando apontamos abrir possibilidades segundo a lógica das teorias eurocêntricas, da influência colonial, do domínio político, militar, jurídico e econômico que no Brasil ao longo do tempo histórico tentou negar a sua trajetória histórica com as contribuições dos povos indígenas e africanos, que traz em seu bojo a sustentação do racismo e a discriminação, que segundo (Maldonado-Torres, 2007, p. 131), “respiramos a colonialidade na modernidade cotidianamente”, ou seja a colonialidade ai da se fazem presentes na atualidade. E dessa maneira que o contexto de colonialismo surge como proposta de fazer uma crítica ao poder da descolonização, percebendo o quanto as nossas referências de mundo estão baseadas na história desses povos. Uma situação colonial que foi implementar no pensamento pós-colonial e decolonial constituído pelas relações sócio-histórico dentre os conceitos das práticas políticas na sociedade moderna voltadas a autonomia sociocultural e suas construções das culturas colonizadas e suas dominações.

Que até hoje estão pautadas em mostrar a diferenciação da emancipação mediante as transformações resultadas em contatos dos povos colonizados africanos, o poder hegemônico e hierarquizado de um ambiente desconhecido para eles, tornando assim uma formação de cenários abstratos e choques culturais. Em uma luta contínua que reflete a modernidade de transformação ao posicionamento de transgredir e insurgir que vem desde então surgiram elementos em meados do final do século XIX ao início do XX.

No intuito de provocar valores, inferioridade racial mudanças em suas culturas e identidades, deslocamentos nos locais, misturas de línguas e alterações imposta e atribuídas pelos colonizadores. De um lado uma desdobra de poder e um processo colonial aos povos colonizados vinda de empreendimentos europeus e o aumento de mercados consumidores, a temática econômica não só na África, mas também entres outros continentes.

Uma visão ampla que segundo Mbembe (2017) temos persistências enraizadas das estruturas coloniais mesmo após ex-colônias, continuam a sofrer com legados das

práticas coloniais, que incluem a exclusão, a marginalização das imposições de normas culturais europeias. Com intuito de romper nas mentes dos povos as tradições eurocentradas greco-romanas e incorporar os pensamentos dos povos de suas origens como negros e indígenas.

Que partiu das experiências vindas das fronteiras de dominação europeia fazendo com o que os humanos fossem divididos por raças, desqualificando os povos que não eram europeus tornando uma cultura em cima de outros povos subalternizados pelo colonialismo dominante. Do outro lado o decolonial envolve a criação de novos espaços de pensamentos e práticas que rompam com as tradições eurocêtricas.

Mbembe (2017) defende uma reavaliação dos conceitos e das práticas que foram impostas pelos colonizadores e um reconhecimento mais profundo das histórias e contribuições dos povos africanos e indígenas.

Os pós colonialismo e o decolonialismo abordam as consequências e a persistência das estruturas coloniais nas sociedades modernas. Enquanto os pós colonialismo se concentra nos efeitos duradouros do colonialismo e na luta das ex- colônias para superar esses impactos, o decolonialismo busca a valorização e a integração dos saberes e culturas dos povos colonizados, desafiando as narrativas eurocêtricas e promovendo um conhecimento mais inclusivo. Ambos os conceitos são fundamentais para compreender e abordar as desigualdades e as injustiças remanescentes do colonialismo.

No contexto da educação , essa herança colonial se manifesta através de currículos que privilegiam narrativas eurocêtricas e ignoram ou minimizam as histórias e contribuições de povos afrodescendentes e indígenas. Segundo Oliveira e Candau (2010) a educação brasileira continua a ser um espaço de reprodução de desigualdades raciais e culturais, o que torna necessária uma pedagogia que questione e desafie essas estruturas. Os autores mostram como o pós-colonialismo fornece a base para a compreensão crítica das dinâmicas de dominação, mas é a perspectiva decolonial que propõe alternativas concretas para a construção de uma educação de pluralidades.

Esse modelo de colonialidade até 2000 foi apresentado ao Brasil para os povos indígenas, pensando na educação escolar LBB 9394/96 que segundo a Funai visa o controle social dentro de seus territórios na garantia de direitos e cidadania. Pontuando uma educação escolar de acessos igualitário, reconhecimento pela atuação de seus povos e a permanência de suas línguas nativas de seus povos ancestrais e a língua atual na educação básica até o ensino superior.

Um reconhecimento de liberdade desses povos que foram colonizados pelos europeus, para poderem dar continuidade às suas culturas sociais voltadas ao combate de desigualdades. Essas marcas surgiram a partir desse processo de independência política trazidas das nações colonizadas por dominação europeia, que cabe termos a noção de cultura valor e cultura alma, tendo a consciência que todos os povos têm sua identidade própria mesmo estando em diferentes povos e culturas.

Ao valorizarmos as raízes culturais diversas embalsadas na proposta descolonial. Conforme (Quijano, 2005, p. 126), "é tempo de aprendermos a nos libertar do espelho eurocêntrico onde nossa imagem é sempre, necessariamente, distorcida. É tempo, enfim, de deixar de ser o que não somos", ou seja, é essencial resgatar a identidade humana universal das pessoas que são racializadas do que foi perdido no colonialismo, adolescentes e jovens afrodescendentes não se reconhecem dentro dos currículos educacionais, pois se sentem excluídos porque a educação é baseada ainda em um modelo eurocêntrico. Mas através do conhecimento revisem suas práticas e currículos voltados às diversidades étnicas raciais, pensar no jogo pedagógico como uma ferramenta para aplicar conhecimentos adquiridos em sala de aula pode torná-lo mais interessante para os alunos. Huizinga (2000) defende que jogar deve ser uma atividade livre, sem a obrigação de aprender algo específico, valorizando a importância do jogo em si.

Temos que criar currículos que podem ter um espaço hegemônico, democrático que destaque além do currículo, as práticas através de experiências escolares fortalecendo temas sobre preconceito e estereótipos.

#### **4.2 Jogos Digitais com a temática da diversidade étnico racial**

A análise de jogos educacionais digitais é diversa, na especificação das relações étnicas raciais, irei pontuar alguns voltados ao Ensino fundamental II, que também podem se desenvolver no Ensino Médio.

Meu trabalho é apresentar alguns jogos e análises voltados para os adolescentes que tenham acesso à internet no celular ou computador, são jogos educativos, como tabuleiros que se encontram gratuitamente na *Google Play Store*, a acessibilidade e disseminação da inclusão sobre a História<sup>12</sup> e a cultura africana, abordam a história do reino do Congo que se

---

12 A crítica à monocultura do tempo linear no ensino de História pode permitir a emergência de outras histórias

alinha a perspectiva decolonial, auxiliando os alunos a entender a história africana pautada na lei 11.645/08, visando a contribuir a valorização da identidade negra e promover a diversidade étnico racial, e sua ancestralidade, uma representatividade para mostrar aos alunos negros e que se sintam motivados a investigar suas origens.

Os jogos educativos digitais são baseados nas contribuições diáspora africana. Irei citar aqui alguns: “Máscaras”, um jogo de memória a representatividade e a importâncias simbólica das máscaras africanas, “Afro Quiz” (2017) criado por CNW Group Ltda. é também um jogo educativo baseado na história africana., temos também “Explore África” (2015) foi criado pela Africa Inerative Media, para explorar a diversidade cultural e geográfica histórica da África, que podem ser usados de forma interdisciplinar. "O jogo, como prática cultural, estimula a integração social e a construção do conhecimento histórico" (Meinerz, 2018)<sup>13</sup>.

Ao navegar no *Play Store do Google*, jogos que contribui para a reeducação das relações étnicos raciais e que poucos formadores têm a informação ou acesso a essa ferramenta, mediante a minha pesquisa desses jogos, outros também chamou minha atenção como jogos de tabuleiro. O play Store, countries of African Quiz (2014), que desafia os jogadores a identificar países africanos em um mapa, ajudando-os a aprender sobre a geografia e informações culturais básicas. Esses jogos visa integrar a perspectiva decolonial superando o currículo eurocentrado, os objetivos desse jogos aqui apresentados mediante a uma análise, a valorização da identidade negra, no quais os personagens representam a sua cultura africana e o pertencimento da figura negra como protagonista principal do jogo, outro objetivo pedagógico esse jogos oferecem, é a passividade e a visão dos africanos e seus papéis importantes em sua própria história, o combate ao racismo é um dos pontos principais desses jogos, pois pontua as contribuições importantes africanas e a desconstrução dos preconceitos raciais dentro do ambiente escolar.

Essa análise dos jogos educacionais para os professores e alunos, inclui não só as práticas em sala de aula, mostram os aspectos da História africana, que tradicionalmente são poucas exploradas, os jogos que são desenvolvidos como proposta metodológicas para ensinar a História da África visam desconstruir visões negativas sobre o Continente Africano, e ampliam o conhecimento de um olhar crítico sobre diversas situações.

---

<sup>3</sup> Meinerz é uma pesquisadora que explora como o uso de jogos no ensino de história pode estimular a integração social e a construção do conhecimento histórico, propondo uma abordagem prática e culturalmente significativa. possíveis, e os games podem contribuir para isso" (COSTA; SANTOS; XAVIER, 2015)

Uma perspectiva positiva dos grupos, suas construções, especialmente afrobrasileiras e os povos indígenas, formando cidadãos capazes de entender e discutir as relações sociais, culturais, étnicas em que estamos inseridos, segundo Huizinga (2000)<sup>14</sup> o poder do jogo de criar mundos temporários dentro de um mundo habitual cheio de preconceitos faz com que desenvolvemos a valorização desses grupos, o respeito e o nosso pertencimento.

Todos esses jogos aqui mencionados tem a necessidade de criar estratégias de ensino que cativem críticas reflexivas nas mentes dos alunos, levando uma pesquisa argumentativa de períodos históricos, que é essencial diversificar o ensino de História (Meinerz, 2018).

O jogo, como prática cultural, estimula a integração social e a construção do conhecimento histórico (Meinerz, 2018). Usar jogos em sala de aula não só desperta o interesse dos alunos, mas também pode levá-los a buscar mais informações sobre o período histórico (Costa; Santos; Xavier, 2015). Concordo com Costa, Santos e Xavier (2015) que a crítica à monocultura do tempo linear no ensino de História pode permitir a emergência de outras histórias possíveis, e os games podem contribuir para isso, o desenvolvimento do material didático pedagógico contribui nos jogos de forma positiva dentro dos conteúdos sobre a História e a cultura África e dos afrobrasileiros a heroicidades negra dentro das habilidades sociais de comunicação dentro da gamificação. Esses jogos apresentam uma possibilidade futura em criar jogos diante da minha visão e perspectiva da inclusão e a gamificação, jogos no qual posso criar mediante a minha experiência em sala de aula.

Diante da minha experiência de dois anos como residente na Residência Pedagógica, na disciplina de Sociologia, adquiri experiências e uma visão sociológica a temas fragmentados e distorcidos na escola pública no Ensino Médio, desenvolvi e apliquei conceitos avançados de ensino e aprendizagem, coordenando projetos e oficinas voltados para as relações étnico-raciais e os povos indígenas, suas lutas, representatividade, com as implementações das Leis 10.639/03 e 11.645/08.

A residência pedagógica foi um dos momentos mais significativos da minha formação como docente. Não apenas participei como professora, mas também como residente pedagógico tive a oportunidade de expandir meus conhecimentos e aprofundar minha compreensão sobre o processo de ensino e aprendizagem, especialmente ao desenvolver um olhar sociológico sobre o outro. Esse período de formação proporcionou-me uma vivência prática inestimável, que complementou e reforçou o conhecimento teórico adquirido durante a licenciatura.

---

<sup>14</sup> Huizinga é um renomado historiador e teórico cultural cujo trabalho em "Homo Ludens" examina o papel fundamental do jogo na cultura humana. Ele argumenta que o jogo é uma atividade essencial que cria mundos temporários, facilitando a compreensão e a valorização de diferentes grupos culturais.

Durante a residência, fui coordenada por professores que trouxeram contribuições valiosas para o meu processo formativo entre as minhas principais experiências coordenadoras e coorientadora a professora dr. Ana Caroline Amorim, entre outros professores. Foram essenciais para direcionar meu trabalho promoveu discussões críticas sobre a prática docente. Sob a orientação da minha coorientadora me sinto preparada para lidar com a diversidade e a complexidade do ambiente escolar abordando questões que vão além do conteúdo formal explorando o desafio das relações étnico raciais e da pluralidade cultural dentro do currículo.

O conteúdo que trabalhei esteve muito alinhado com as demandas contemporâneas da educação para a diversidade. Enfatizamos as leis 10639/03 e 11645/08, que tratam obrigatoriedade do ensino da história e cultura afro-brasileira africana e indígena. Esses temas foram essenciais para trabalhar a questão da miscigenação, identidade e pertencimento e levando os estudantes a refletirem sobre o papel das etnias na construção do Brasil. Utilizamos oficinas, desfiles, artesanatos, pinturas, estética cultural, históricas, representações artísticas e textos literários para provocar divulgação promovendo uma reflexão crítica entre outros alunos.

Além disso, apresentamos autores cujas ideias sobre a decolonialidade forneceram uma base sólida para compensar a estrutura escolar e seus paradigmas. O artigo “*Pedagogia decolonial e educação antirracista e intelectual no Brasil*” de Luiz Fernando Oliveira e Vera Maria Ferrão Candau, publicado na Educação em Revista em 2010, explora a pedagogia decolonial e intercultural.

Que explora suas implicações para a educação antirracista no Brasil, como as críticas ao eurocentrismo, a valorização dos saberes locais, a desconstrução de estereótipos raciais, inclusão e representatividade, o diálogo entre as culturas e um currículo diversificado. A pedagogia decolonial é uma reconfiguração das estruturas de poder e conhecimento existentes para visar e valorizar tradições culturais que promovem uma convivência intercultural genuína.

Ao trazer os autores que discutem a identidade e a cultura uma visão sobre a formação do povo brasileiro foi possível discutir a miscigenação de forma crítica aprofundada analisando o impacto desse processo em nossa sociedade contemporânea.

O livro *Movimento Negro Educador: Saberes construídos na luta pela emancipação*, publicado pela editora vozes em 2017, examina o papel dos educadores negros na luta pela emancipação e pela valorização da cultura e a história afro-brasileira. O livro destaca como a miscigenação foi frequentemente usada como uma forma de justificar a opressão e a

desigualdade racial ao mesmo tempo em que promoviam a ideia de uma suposta harmonia racial que mascarava as reais condições da desigualdade enfrentada pelos negros.

Os autores discutem como o conceito de miscigenação foi utilizado para minimizar a importância das contribuições culturais africanas e para reforçar estereótipos raciais. Em contraste, o movimento negro educador trabalha para resgatar e valorizar as raízes africanas e promover uma compreensão mais profunda e justa da identidade negra no Brasil.

O livro também aborda a necessidade de uma educação que reconhece e valoriza as contribuições dos negros e que combateu a narrativa homogeneizadora da miscigenação. A luta dos educadores negros é vista como uma forma de resistência contra as narrativas dominantes e uma maneira de promover a verdadeira inclusão e justiça social.

A residência pedagógica em sociologia me envolveu um desenvolvimento de estratégias de ensino que focasse não apenas na transmissão de conteúdo, mas também na promoção de uma educação crítica e emancipadora. Ao trabalhar com temas como preconceito racial, a desigualdade social e a construção da identidade, busquei envolver os estudantes em debates sobre a importância de valorizar a diversidade e promover a inclusão.

Por fim, essa experiência foi crucial para a minha formação como educadora. Ao longo da residência desenvolvia visão mais aprofundada sobre os desafios e as possibilidades de trabalhar com a diversidade em sala de aula. A experiência foi em que s, tanto do ponto de vista teórico quanto prático e me preparou para enfrentar os desafios da educação contemporânea como a abordagem mais consciente e transformadora.

O programa Residência Pedagógica<sup>15</sup> foi instituído em 2018 pelo Ministério da educação do Brasil como parte da política nacional de formação de professores, com o objetivo de fortalecer a prática docente em diversas áreas do conhecimento incluindo a sociologia. Ele visa proporcionar aos licenciados a oportunidade de vivenciar a prática docente em escolas sob orientação de professores especializados, desde o início da formação acadêmica.

Criado no âmbito da coordenação de aperfeiçoamento de pessoal de nível superior (CAPES)<sup>16</sup>, o programa integra as ações do plano nacional de formação de professores da educação básica e atua em conjunto com o programa institucional final de bolsa de iniciação à docência (PIBID), focando no aperfeiçoamento da prática pedagógica nas licenciaturas.

Trabalhei no 2º bimestre com os alunos do ensino fundamental II da 7ª série na escola privada, com a quantidade dentre 28 alunos presentes e mediante ao livro didático da editora

---

<sup>15</sup> Residência Pedagógica, Ministério da Educação, disponível em: <https://www.gov.br/mec>.

<sup>16</sup> CAPES, Programa de Residência Pedagógica.

Conquista, tendo acesso a internet e todos, com seus celulares, vários quiz de perguntas, são jogos com o auxílio da leitura de Qr Code, entre os tópicos do capítulo, são fornecidas aos alunos para a complementação do entendimento dos alunos, como por exemplo o tema: Uma África com muitas histórias.

Trazendo relevâncias de aspectos amplos, apresentando informações que atestam a multiplicidade cultural, étnica e geográfica, destacando os reinos, com imagens e características dos povos, os grandes reinos como Gana, Mali, Songai e Congo, que se formaram ao longo do século XVII a XV, o contato das costas atlânticas, índias, os navegadores e ao trabalho têxtil que a África contribui em comercializar expandir sua economia colonial e pós colonial, com a estética cultural, os países como a África do Sul, o apartheid, Afro Descendentes, e suas contribuições.

Ao retornar com as datas comemorativas do dia 20 de outubro, iremos abordar esses jogos apresentados com uma oficina de apresentações, para pontuar aos alunos a importância da construção da identidade brasileira. Convidando outros professores a fazer parte desse contexto sociocultural.

Luckesi (2003) em sua obra que fala das proposições ressalta que temos que pensar sobre diferentes maneiras de aprendizagem e Hoffaman (2012) concorda na mesma visão de que aquilo o que ensinamos tem o objetivo de ser a singularidade de cada um, ou seja, em uma sala com trinta alunos, cada um tem a forma de aprender diferente e temos que avaliar no sentido do seu resultado de aprendizagem. Segundo ela a qualidade de vida deve estar sempre posta à nossa frente como objetivo. Não vale a pena o uso de tantos atalhos e tantos recursos, sem ter didática ao apresentar sua aula, atualmente os educadores precisam ser espontâneos, criativos e atualizados com as novas demandas tecnológicas de aprendizagem.

Os jogos são muito mais do que ferramentas recreativas no contexto da (re)educação das relações étnico raciais Barboza e Freire (2023), funcionam como dispositivos culturais capazes de tensionar as hierarquias sociais e promover reflexões profundas sobre as relações de poder e identidade racial.

Ao inserirem as questões etnico-raciais no ambiente lúdico, os jogos possibilitam uma vivência prática e simbólica das realidades de grupos historicamente marginalizados. Dessa forma, proporcionam uma forma inovadora de engajamento, onde os participantes, por meio de papéis, dinâmicas e narrativas, podem experimentar realidades diferentes das suas e, assim, questionar suas próprias percepções e atitudes. Isso gera um espaço educativo para a construção de empatia e o reconhecimento do racismo estrutural, facilitando a conscientização sobre as desigualdades raciais que atravessam o cotidiano.

Barboza e Freire (2023) também destacam o potencial dos jogos para romper com o

tradicionalismo pedagógico que muitas vezes reforça estereótipos e exclusões. Por serem flexíveis e interativos, os jogos criam uma arena em que as fronteiras entre o opressor e o oprimido são diluídas, permitindo a ressignificação das identidades raciais.

No âmbito escolar da educação etnico-racial, os jogos fornecem uma oportunidade para incorporar narrativas afro-brasileiras e indígenas que foram silenciadas pela historiografia oficial. Ao fomentar a interação entre diferentes culturas e promover a inclusão de saberes decoloniais, os jogos atuam como uma prática pedagógica subversiva, capaz de criar novas formas de sociabilidade e de transformar a educação em um espaço de emancipação racial, a experiência lúdica não apenas ensina sobre o racismo, mas mobiliza práticas para sua desconstrução.

Sendo assim Hoffman (2012) também em sua obra pontua que a prática da avaliação da aprendizagem, para manifestar-se como tal, deve apontar para a busca do melhor de todos os educandos, por isso é diagnóstica, e não voltada para a seleção de uns poucos, como se comportam os exames. Todo tempo de forma abrangente ambos vão dizer que a avaliação é o caminho e o objetivo a ser alcançado e que vem de um processo participativo e construtivo.

Agora olhando por um outro lado o contexto social diante da sua historicidade de inclusão, contextos históricos e culturais, visa os alunos como protagonistas do saber, e os educadores como investigadores ao aperfeiçoamento do ensino e aprendizagem.

O papel da escola na formação integral dos indivíduos não se deve ser confinada aos limites de sala de aula, livro e caderno, vamos chamar de interações controladoras entre o educador ao educando, é importante ter uma força ativa de engajamento com a realidade, os problemas e os desafios reais, abrir as paredes como uma forma de revitalizar.

Os principais pontos é promover pensamentos críticos, trazer o aluno as suas reflexões e questionamentos que envolva a sua realidade para uma consciência crítica em seus direitos e deveres, que sejam capazes de participar ativamente de valores como respeito, solidariedade e respeito.

Segundo Freire (2013) âmbito escolar com uma base sólida, para avaliar suas práticas, desenvolvimento crítico, cidadania ativa e valorização cultural contribuindo para uma sociedade mais justa e humanizada.

O universo da disciplina de história é muito chamativo, mas cabe ao professor compreender que mesmo aqueles que são voltados para o campo interdisciplinar podem se mostrar grandes adoradores de curiosidades a respeito dos conflitos, revoluções, descobertas e saberes do passado, o eterno intermediador. Podem, ainda, ser exímios competidores em jogos com temáticas históricas, onde, eles veem na “prática” se considerarmos que esses

jogos temáticos se utilizam dos mínimos detalhes para aumentar a realidade de seu universo próprio.

## 5. CONCLUSÃO

No decorrer desta pesquisa analisei como a gamificação no contexto das relações étnico raciais pode ser uma ferramenta poderosa para o ensino de História e no contexto das relações étnico-raciais, operando não apenas como um recurso pedagógico, que torna o professor um intermediador, mas como um mecanismo de transformações sociais presentes com inovações, atualizações e tecnologia, pautados da forma interdisciplinar.

Quando pontuo as transformações se inicia com as Lei 10639/03 e a Lei 11.645/08 representam marcos legislativos importantes para o nosso Brasil, no sentido da integração obrigatória da História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena no currículo do âmbito escolar. Refletindo o compromisso do Brasil com a reparação de uma longa tradição de invisibilização e exclusão dos saberes e experiências desses povos.

Essas legislações, apesar de fundamentais, necessitam ser acompanhadas de práticas pedagógicas concretas e eficazes que ultrapassem a mera inserção de conteúdos, promovendo um aprendizado ativo, reflexivo e verdadeiramente emancipador.

Os capítulos iniciais destaquei o ensino da História, como a escola como espaço crucial para promover a inclusão social e racial, uma análise das políticas públicas e práticas pedagógicas existentes, que podem criar ambientes acolhedores, professores intermediadores, metodologias e os parâmetros curriculares, mediante as leis as contribuições históricas, os alicerces dos movimentos, e coordenações, com instituições implementadas nas leis para a promoção de inclusão da diversidade étnico-racial, a valorização das contribuições históricas dos povos africanos, como um teor fundamental da compreensão justa da sociedade brasileira.

Que valorizem a diversidade étnico-racial não como um tema periférico, mas como um eixo central da formação cidadã. Para tanto as práticas pedagógicas precisam ser alinhadas com os parâmetros curriculares estabelecidos, porém, indo além deles, buscando metodologias que engajem os alunos de forma crítica e reflexiva para compreender a complexidade estrutural e cultural da sociedade brasileira pautada nas relações étnico-raciais.

No último capítulo a apresentei a gamificação como uma metodologia para o ensino das relações étnico-raciais, capaz de mobilizar o interesse dos alunos de maneira significativa.

Analisei como os elementos lúdicos dos jogos podem ser utilizados para desafiar estereótipos, acesso em temáticas desafiadoras, como as questões raciais acessíveis e interativas, promover empatia e desenvolver um olhar crítico sobre questões sociais e complexas.

Ao colocar o aluno na posição de “jogador”, a gamificação rompe com a tradicional passividade da aprendizagem e transforma o processo educacional em uma experiência de descobertas, onde é possível confrontar estereótipos, reavaliar preconceitos e construir uma visão mais ampla e crítica sobre a realidade social. Através dos jogos, os alunos podem, por exemplo, explorar de maneira dinâmica as contribuições históricas e culturais dos povos africanos e indígenas, compreendendo como esses saberes foram, ao longo do tempo, sistematicamente excluídos ou distorcidos nas narrativas tradicionais da história oficial.

A gamificação também se revela como um instrumento poderoso para promover a empatia e desenvolver o senso crítico dos alunos. Ao simular contextos históricos e sociais complexos, os jogos permitem que os educandos vivenciem, ainda que de maneira simbólica, as dinâmicas de poder, opressão e resistência que marcam as relações étnico-raciais.

Dessa forma, a gamificação não apenas engaja, mas capacita os alunos a compreenderem as camadas profundas de exclusão que moldam a sociedade brasileira, ao mesmo tempo em que os desafia a pensar em soluções e alternativas para essas questões. A proposta, assim, é utilizar a ludicidade para alcançar objetivos educacionais que vão além do conteúdo, fomentando a construção de uma cidadania ativa e consciente.

Durante o desenvolvimento desta pesquisa, tornou-se evidente que a exploração de novas estratégias de gamificação deve ser contínua, e sua aplicação precisa ser adaptada às realidades específicas das salas de aula brasileiras, que são marcadas por uma enorme diversidade cultural e social. A criação de jogos educacionais autorais que abordem diretamente as relações étnico-raciais emerge, então, como uma proposta para o futuro, onde educadores possam, cada vez mais, desenvolver ferramentas didáticas que reflitam as necessidades de seus alunos e os desafios contemporâneos do ensino. Jogos que não apenas transmitem informações, mas que transformam as percepções dos educandos, tornando-os protagonistas na desconstrução de narrativas racistas e excludentes, podem ter um impacto duradouro na formação de suas identidades e visões do mundo.

A pesquisa sobre a gamificação transcende sua função como uma simples ferramenta

educacional e propõe um novo paradigma para o ensino de história e das relações étnico-raciais no Brasil. A gamificação, quando aplicada de forma crítica e alinhada aos princípios de uma educação antirracista, torna-se um agente de mudança, capaz de influenciar diretamente as políticas públicas educacionais e as práticas pedagógicas, promovendo uma educação que realmente acolhe a diversidade e combate as desigualdades estruturais presentes em nossa sociedade.

Essa abordagem vai ao encontro de um dos maiores desafios do sistema educacional brasileiro: garantir que o ensino das relações étnico-raciais não seja tratado como um conteúdo adicional, mas sim como parte integrante de uma educação democrática e inclusiva.

A gamificação dentro de ensino das relações étnico-raciais pode desempenhar um papel crucial na formação de cidadãos críticos, conscientes e comprometidos com a construção de uma sociedade mais justa e igualitária. Mas do que um simples recurso didático, os jogos se tornam uma poderosa estratégia pedagógica, capaz de integrar o lúdico ao processo de conscientização e reflexão crítica sobre as profundas desigualdades raciais que ainda persistem.

Este trabalho, dessa forma, visa contribuir para o debate sobre as metodologias inovadoras no ensino de História e das relações étnico-raciais, enfatizando a importância de incorporar novas tecnologias e abordagens pedagógicas no processo educacional, sempre com o foco em uma educação que respeite a diversidade e promova a igualdade racial em todas as suas dimensões. De fato, a gamificação não apenas engaja os educandos como também os capacita a compreenderem as dinâmicas históricas e culturais que moldam e continuam a moldar a sociedade brasileira.

Durante a evolução deste minucioso trabalho de pesquisa, é fundamental continuar explorando novas estratégias de gamificação e adaptá-las às necessidades específicas das salas de aula, por que não criar jogos de minha autoria, futuramente? O desenvolvimento de jogos educacionais que não apenas informem, mas também transformem as percepções dos educandos, “os jogadores” sobre as relações étnico - raciais, garantindo uma educação de igualdade e respeito à diversidade.

Portanto, minha pesquisa sobre a gamificação vai além de uma ferramenta educacional, e sim uma forma de contribuir as novas políticas públicas com práticas pedagógicas de uma educação antirracista e inclusiva para todas as escolas brasileiras.

A utilização da gamificação dentro do ensino das relações étnico-raciais pode ser um diferencial significativo de representatividade na formação de cidadãos críticos e conscientes

de seu papel na construção de uma sociedade justa igualitária. Este trabalho pretende contribuir para o debate sobre metodologias inovadoras no ensino de história e das relações étnicos raciais, destacando a importância de integrar novas tecnologias e abordagens pedagógicas no processo educacional.

## REFERÊNCIAS

ABUD, K. M. **The construction of a Didactic of History**: some ideas about the utilization of movie on teaching. *História*, São Paulo, v. 22, n. 1, p. 183-193, 2003.

BARBOZA, A. P.; FREIRE, E. C. **O jogo na (re)educação das relações étnico- raciais**: Que história é essa? *Revista História Hoje*, 12(26), p. 204-210, 2023.

BARCA, Isabel. **Educação Histórica**: princípios, fontes, tipologias e estratégias de aprendizagem em História. 2005.

BEIRUTE, Flávio; MARQUES, Adhemar. **Ensinar e aprender história**. Belo Horizonte: RHJ, 2009. 188 p.

BENEVIDES, J. E. C. de S. **Lições de história da civilização**. Rio de Janeiro: Francisco Alves & C., 1912.

BERQUÓ, J. M. da G. **História Antiga do Oriente**. Rio de Janeiro: Livraria Clássica de Alves & C., 1887.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino: as abordagens do processo**. São Paulo: Cortez, 1991.

BITTENCOURT, C. M. F. **Pátria, civilização e trabalho**. O ensino de História nas escolas Paulistas. São Paulo: Loyola, 1990.

\_\_\_\_\_. **Os confrontos de uma disciplina escolar**: da história sagrada à história profana. *Revista Brasileira de História*, São Paulo, v.13, n.25/26, p.193-221, ago. 1993.

\_\_\_\_\_. **Ensino de História, fundamentos e métodos**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2018.

\_\_\_\_\_. **Identidade nacional e ensino de história do Brasil**. In: KARNAL, Leandro (org.). *História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas*. 6. ed. São Paulo: Contexto, 2010.

BRASIL. Lei n.º 10.639 de 9 de janeiro de 2003. Altera a Lei n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira”, e dá outras providências. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 10 jan. 2003.

\_\_\_\_\_. Lei 11.645, de 10 de março de 2008. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2007-2010/2008/Lei/L11645.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2008/Lei/L11645.htm). Acesso em: 1 jun. 2023.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular: educação infantil e ensino fundamental*. Brasília, DF: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. Documento curricular do território maranhense para a educação infantil e o ensino fundamental. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2019. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/curriculos\\_estados/documento\\_curricular\\_ma.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/curriculos_estados/documento_curricular_ma.pdf). Acesso em: 23 ago. 2022.

\_\_\_\_\_. Lei n. 11.645, de 10 de março de 2008. Altera a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena". Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2007-2010/2008/Lei/L11645.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2008/Lei/L11645.htm). Acesso em: 23 jul. 2024.

\_\_\_\_\_. Lei n. 11.584, de 28 de novembro de 2007. Institui o Dia Nacional da Doação de Órgãos. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2007-2010/2007/Lei/L11584.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2007/Lei/L11584.htm). Acesso em: 23 jul. 2024.

\_\_\_\_\_. Lei n. 11.635, de 27 de dezembro de 2007. Institui o Dia Nacional de Combate à Intolerância Religiosa. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2007-2010/2007/Lei/L11635.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2007/Lei/L11635.htm). Acesso em: 23 jul. 2024.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade. Orientações e ações para a educação das relações étnico-raciais. Brasília: SECAD, 2006. p. 23.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. Secretária Especial de Políticas de Promoção da Igualdade Racial. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana. Brasília, 2004.

\_\_\_\_\_. Parecer n.º 03/2004 CNE/CP. Institui Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino da História Afro- Brasileira e africana. Diário Oficial da União, Brasília, 10 mar. 2004.

\_\_\_\_\_. DIRETRIZES CURRICULARES DO TERRITÓRIO MARANHENSE PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL E PARA O ENSINO FUNDAMENTAL. Secretaria de Estado da Educação do Maranhão, 2019. Disponível em: <https://www.educacao.ma.gov.br/conheca-o-documento-curricular-do-territorio-maranhense-para-educacao-infantil-e-ensino-fundamental/> Acesso em: 23 jul. 2024.

CERQUEIRA, Silvana Reis da Silva. **Ensino de História e Cultura Afrobrasileira:** saberes e práticas com a Lei 10.639/03, no Colégio Estadual Abelardo Moreira. 2020. Dissertação (Mestrado em Ensino de História) - Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2020.

CERRI, Luis Fernando. **Uma proposta de mapa do tempo para artesãos de mapas do tempo:** história do ensino de história e didática da história. In: MONTEIRO, Ana Maria; GASPARELLO, Arlete Medeiros; MAGALHÃES, Marcelo de Souza (orgs.). Ensino de História: sujeitos, saberes e práticas. Rio de Janeiro: Mauad X, 2007. p. 59- 72.

COELHO, M. C.; COELHO, W. N. B. **As licenciaturas em história e a Lei 10.639/03: percursos de formação para o trato com a diferença?** Educação em Revista, 34, e192224, 2018. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/0102-4698192224>

COSTA, Marcella Albaine Farias da; SANTOS, Christiano Britto Monteiro dos; XAVIER, Guilherme de Almeida. **Os games como possibilidade: que História é essa?** EBR – Educação Básica Revista, vol. 1, n. 1, 2015.

FERNANDO, R. J.; BUSSOLOTTI, J. M.; DE SOUZA, M. A. **Percepção de professores e alunos do Ensino Fundamental integrado ao ensino técnico sobre problem-based learning.** Interação-Revista de Ensino, Pesquisa e Extensão, 20(2), p. 100-115, 2018. Disponível em: <http://periodicos.unis.edu.br/index.php/interacao/article/view/158>. Acesso em: 1 fev. 2024.

FREIRE, Paulo. **Educação e mudança.** 1. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013. FREITAS, J. M.; BARROS, I. S.; SILVA, G. M. C.; FONSECA, J. O. **Importância da implementação da Lei 11645/08 na educação básica,** 2023.

GOMES, Nilma Lino. Educação para as relações étnico-raciais: desafios e perspectivas. São Paulo: Selo Negro, 2019. p. 27.

\_\_\_\_\_. **O movimento negro educador: saberes construídos na luta por emancipação.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

GTIER. **Grupo de Trabalho Interministerial de Educação para as Relações Étnico-Raciais (GTIER).** Relatório do GTIER. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2019.

GRZYBOWSKI, L. G. **O ensino de história na era digital.** Dialnet.

HOFFMANN, Jussara. **Avaliação, mito e desafio: uma perspectiva construtiva.** 32. ed. Porto Alegre: Mediação, 2003.

\_\_\_\_\_. **Avaliação mediadora: uma prática em construção da pré-escola à universidade.** Porto Alegre: Mediação, 1993

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: vom Ursprung der Kultur im Spiel.** São Paulo: Perspectiva, 2000.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições.** 22. ed. São Paulo: Cortez, 2012.

\_\_\_\_\_. Revista Tecnologia Educacional. Rio de Janeiro, v. 20, jul./ago. 1991.

MALDONADO-TORRES, Nelson. **Sobre la colonialidad del ser: contribuciones al desarrollo de um concepto.** In: CASTRO-GÓMEZ, S.; GROSFUGUEL, R. (orgs.). El giro decolonial: reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo. Bogotá: Universidad Javeriana-Instituto Pensar, Universidad Central-IESCO, Siglo del Hombre Editores, 2007. p. 127-167. Disponível em:

<https://www.seer.ufrgs.br/RevistaPerspectiva/article/download/104862/60396>. Acesso em: 5 jun. 2020.

MATHIAS, Carlos Leonardo Kelmer. **O ensino de História no Brasil: contextualização e abordagem historiográfica**. Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, 2024.

MÄYRÄ, Frans. **An introduction to game studies**. Los Angeles: Sage Publications, 2008.

MBEMBE, A. **Critique of Black Reason**. Duke University Press. 2017

MEINERZ, Carla. **Jogar com a história na sala de aula**. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (orgs.). **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018. p. 73-86. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/174705/001065511.pdf?sequence=1>. Acesso em: 17 ago. 2021.

OLIVEIRA, Luiz Fernando; CANDAU, Vera Maria Ferrão. **Pedagogia decolonial e educação antirracista e intercultural no Brasil**. *Educação em Revista*, Belo Horizonte, v. 26, n. 1, abr. 2010. p. 15-40.

NAPOLITANO, M.; VILLAÇA, M. **História para o ensino médio**. São Paulo: Saraiva, 2013.

PEREIRA, A.; MONTEIRO, A. M. (Org.) **Ensino de História e culturas Afro- brasileiras e indígenas**. Rio de Janeiro: Pallas, 2013.

PIAGET, Jean. **O julgamento moral na criança**. São Paulo: Mestre Jou, 1977.

QUIJANO, Aníbal. **A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais**. In: LANDER, Edgardo (org.). **Perspectivas latino-americanas**. Buenos Aires: Clacso, 2005. p. 71-103. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2591382/mod\\_resource/content/1/colonialidad\\_e\\_do\\_saber\\_eurocentrismo\\_ciencias\\_sociais.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2591382/mod_resource/content/1/colonialidad_e_do_saber_eurocentrismo_ciencias_sociais.pdf). Acesso em: 30 abr. 2020.

RAPOSO NETO, L. T.; PENTEADO, C. F. de O.; CARVALHO, L. A. de. **Gamificação como ferramenta para o processo de ensino e aprendizagem: uma revisão integrativa**. *Perspectivas em Diálogo: Revista de Educação e Sociedade*, 10(22), p. 313-327, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/persdia/article/view/16042/12375>. Acesso em: 15 jul. 2023.

ROCHA, Luiz Carlos Paixão da. Lei n.º 10.639/2003: **desafios e perspectivas para a implementação dos conteúdos afro-brasileiros nas escolas**. In: SOUZA, Maria Helena Viana (org.). **Relações raciais no cotidiano escolar: diálogos com a lei n. 10.639/2003**. UNIRIO: Rovelte, 2013. p. 47-62.

RÜSEN, Jörn. **Cultura Histórica, Ensino e Aprendizagem de História: questões e possibilidades**. 2001, p. 57.

. **Cultura Histórica, Ensino e Aprendizagem de História: questões e possibilidades**. 2010.

SANTOS, Sandra Regina Rodrigues dos. **O currículo de História para o território maranhense: proposições alinhadas a BNCC.** In: FERREIRA, Angela Ribeiro et al (orgs.). BNCC de História nos estados: o futuro do presente. Porto Alegre, RS: Editora Fi, 2021.

SILVA, Ana Célia da. **A representação social do negro no livro didático: o que mudou? por que mudou?** Salvador: EDUFBA, 2011. 182 p.

SILVA, da Soares Cristina Maria. **A questão étnico-racial na educação brasileira: desafios e perspectivas.** Revista Brasileira de Educação, v. 19, n. 51, 2014.

WALSH, Catherine. **Interculturalidad y (de)colonialidad: perspectivas críticas y políticas. Visão Global, Joaçaba,** v. 15, n. 1-2, p. 61-74, jan./dez. 2012. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/235126963.pdf>. Acesso em: 8 out. 2020.

. Prefácio. In: OLIVEIRA, Luiz Fernandes de. **Histórias da África e dos africanos na escola: desafios políticos, epistemológicos e identitários para a formação dos professores de História.** Rio de Janeiro: Imperial Novo Milênio, 2012.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar.** Tradução de Ernani da F. Rosa. Porto Alegre: Artmed, 1998